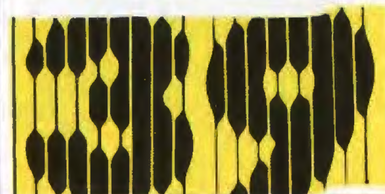
januari - februari 1992
155 fr / fl 7,95
+ disk : 395 fr / fl 21

39 MSX CLUB magazine











VIDEOTEX NL

A1GT





een uitgave van MSX-club
BELGIË - NEDERLAND

MSX Club Producties

❑ Amazing cash
Dit programma is een grafisch schitterend uitgevoerde versie van de eenarmige bandiet. De rollen draaien flitsend snel en indien u een winnende combinatie hebt kan verder worden gegokt voor een nog grotere winst. Maar er is nog veel meer. Heeft u twee (of drie) 'BARS' dan komt u in topdeck. Een tweede kast voor nog grotere winsten en andere gokmogelijkheden.**450 fr. / 22.50 fl.**

❑ Color screencopy
Op deze diskette bevindt zich naast de kleurenscreencopy tevens de gewone turbo screencopy en trans (tekst en uitleg bij de desbetreffende programma's). De kleurenscreencopy wordt geleverd in twee versies. Ze worden beiden geladen zoals turbo screencopy. Bij de eerste versie worden er zeer veel kleurtinten afgedrukt, maar de afdrukverhouding is niet helemaal correct. Bij de tweede versie is het aantal kleurtinten beperkter maar is de afdrukverhouding bij benadering korrekt. **1400 fr. / 75 fl.**

❑ De schuifmaat
Dit is een programma voor het technisch en beroepssecundair onderwijs. Met de schuifmaat wordt het voor de technieker mogelijk een maat tot op 1/10 mm., 1/20 mm. of tot op 1/50 mm. nauwkeurig na te meten. De nauwkeurigheid waarop de schuifmaat meet hangt af van het aantal verdelingen op de nonius. Op de schijf (dubbelzijdig 720 K) vindt u instructies en oefeningen. **500 fr. / 25 fl.**

❑ Dungeon II
Een arcade-adventure spel, op diskette, waarin u met behulp van kommando's het raadsel dient te ontwarren. Formidabel aan dit pakket is dat er in het nederlands wordt gesproken!
750 fr. / 40 fl.

❑ Encyclopedie
In deze MSX2 atlas wordt elk werelddeel in kaart op het scherm afgebeeld. Van elk land kan u afzonderlijk informatie opvragen zoals: oppervlakte, munteenheid, aantal inwoners, taal, godsdienst... . Tevens bevat de schijf de vlaggen van alle landen en een grafisch overzicht van de ontdekkingsreizen. Het programma werkt volledig menu-gestuurd.
1200 fr. / 65 fl.

❑ GameBuilder
Dit is een constructie-programma op diskette. Door middel van dit pakket kunt u met zeer weinig programmeerwerk uw eigen spellen samenstellen. De verschillende onderdelen van de GameBuilder (Color editor, Sprite editor 16*32, Sprite editor 16*16, Cell editor, Scene editor en Object editor) dienen om stapsgewijs deze 'zelfgemaakte' spellen geheel naar uw eigen smaak te ontwerpen. Sprites, grafische achtergronden, voorwerpen, eliminatiemethoden tegen vijanden, teksten ... ; binnen dit pakket heeft u alle vrijheid. De demo in het pakket, het spel 'The Castle', geeft u een idee van de mogelijkheden. **730 fr. / 39 fl.**

❑ Jaarboek 1985
Een compilatie van de jaargang 1985. In dit boekje vindt u al de listings en artikels.
185 fr. / 10 fl.

❑ Magic Color Box
Magic is veel meer dan een kleurboek. De computer toont de vele tekeningen telkens weer in een nieuwe kleurenvariatie. Elke gekozen tekening biedt een waaier van spelopdrachten : een tekening naar keuze inkleuren, een voorbeeld nakleuren, de kleurverschillen tussen twee tekeningen aanduiden, een legpuzzel maken en een schuifpuzzel maken. Bij het pakket wordt een echt kleurboekje meegeleverd. **2750 fr. / 149 fl.** abonnees : **1375 fr / fl 75,-**

❑ MCBC
De Msx Club Basic Compiler is een echte compiler voor BASIC. Elk programma dat de ondersteunde statements gebruikt kan worden gecompileerd. Het is nu zondermeer mogelijk in basic een programma te maken dat op actie-tempo beweegt. Alle gecompileerde programma's werken net zoals de oorspronkelijke basicversie, alleen de snelheid is anders. Bij MCBC kan de code worden weggeschreven op diskette. Als het programma(deel) is gecompileerd dan is MCBC niet meer nodig. U kan de gecompileerde versie gebruiken zonder de compiler nodig te hebben. **1400 fr. / 75 fl.**

❑ Mr. Fred
Dit pakket is een sector-editor voor MSX2. Onder MSX-DOS of DISK-BASIC kan men normaal alleen die bestanden wijzigen die bestaan uit tekst, basic of andere gegevens. Een .COM bestand is bij voorbeeld niet te wijzigen. Met dit programma, exclusief voor de MSX2 computer, kan elk bestand worden geladen, bekeken en gewijzigd. Naast bestanden, kunnen ook sectoren op een schijf, geheel los van een bestand, worden gewijzigd. Het programma wordt geleverd met een duidelijke handleiding. **700 fr. / 35 fl.**

❑ Opbergkaft MSX Club Magazine
Een handige opbergkaft (opbergsysteem met metalen staafjes).**280 fr. / 15 fl.**

❑ Programmeren in MSX-BASIC
In dit boek worden de eerste beginselen van het programmeren bijgebracht. De basicinstrukties worden vrij diepgaand behandeld. Er wordt voornamelijk aandacht besteed aan het tekenen, het rekenen, de invoer en uitvoer en de tekstbehandeling. **335 fr. / 17.50 fl.**

❑ Peeks, pokes & truuks boeken
deel 1 : 275 fr. / 13,75 fl.
deel 2 : 295 fr / 14,75 fl
deel 3 : 310 fr / 15,75 fl.
deel 4 : 330 fr / 16,75 fl.

❑ Superfont
Superfont is een grafisch programma dat toelaat, op een eenvoudige wijze, tekst en tekeningen naar het MSX scherm of naar de printer (MSX of EPSON & compatibelen) te sturen. Superfont werkt met fonts die zowel tekeningen als tekst kunnen bevatten. Het pakket, uitgebracht op 3 diskettes, bevat 40 verschillende karaktersets en meer dan 1200 kant en klare hoge-resolutie tekeningen. Tevens vindt u in dit pakket een schijf waarop de 1234 tekeningen kant en klaar zitten als stempel voor de Dynamic Publisher. Zo is het mogelijk om op een vrij eenvoudige manier uw programma's van animatie te voorzien. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding. **3000 fr. / 160 fl.**

❑ Superimpose & video
Met dit programma is het mogelijk om uw video-opnames van ondertiteling te voorzien. Tevens is het mogelijk om titelpagina's, aftitelingsrol, lichtkrant en TV-krant op uw scherm en videoband te produceren. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding. **2300 fr. / 125 fl.**

❑ Trans
Dit programma, op diskette, maakt uw EPSON, STAR, BROTHER, GEMINI, ... MSX-compatibel. Zodoende kan u uw printer als volwaardige MSX printer gebruiken (MSX karakterset), met behoud van de meeste ESC-80 printmodes. Bovendien zijn er een aantal extra printmodes voorzien (dubbele hoogte karakters, reverse video, MSX screen mode 0 en 1) die kunnen worden aan/uit gezet met standaard of speciale ESC-80 sequences.
850 fr. / 45 fl.

❑ Turbo screencopy
Met dit programma, op diskette, maakt u een afdruk van elk grafisch MSX-scherm (screen 2 tot en met 8) met behoud van de sprites. De afdruk naar het papier wordt weergegeven in 9 grijswaarden. Dit programma kan worden gebruikt op een MSX-printer of op een EPSON & compatibele printer. De naam 'turbo' is zeer goed gekozen aangezien de snelheid van de printer bepalend is voor de tijd van de afdruk. Gelieve bij een bestelling duidelijk te vermelden of het om een MSX-printer (V5) of om een EPSON & compatibele printer (V4) gaat.
1050 fr. / 57 fl.

❑ Verzamelde spelprogramma's
Op deze diskette vindt u een compilatie van 12 hoogwaardige spelprogramma's (basic- en machinetaal spellen). **950 fr. / 52 fl.**

❑ Verzamelde jaargang 1985 / 1986 / 1987
Iedere diskette bevat een compilatie van al de programma's die in de desbetreffende jaargang zijn verschenen (1985: meer dan 50 programma's, 1986: meer dan 60 programma's, 1987: meer dan 80 programma's). Het pakket wordt geleverd met een kleine handleiding waarin u een duidelijke toelichting vindt van elk programma. **750 fr. / fl 40 per disk**

❑ Workshop '88
Het boek, van maar liefst 120 bladzijden, bevat de belangrijkste teksten en cursussen (programmeertechnieken, screen 1 scrolling) uit onze jaargang 1988. Tevens vindt u een uitvoerige toelichting van elk programma en een verwijzing naar de diskette. In het boek vindt u geen listings want deze vindt u gebruiksklaar op de bijgeleverde disketten. Op de 3 schijven vindt u meer dan 230 programma's (1 MEGABYTE aan software). Zo treft u onder andere aan: basic, spellen, utilities, machinetaal, pascal, fonts & stempels voor Dynamic Publisher...
900 fr. / 49 fl.

❑ Workshop '89 compleet
In een handige opbergkaft (opbergsysteem met metalen staafjes) vindt u:
- 6 tijdschriften van jaargang '89
- 4 schijven (single-sided, 1.4 megabyte) die al de programma's bevatten
- een brochure met de inhoud en de handleiding

1380 fr. / 74 fl.

❑ Workshop '89
brochure, schijven en kaft : **1030 fr. / 56 fl.** brochure en schijven:**870 fr. / 46 fl.**

❑ Workshop 4 MSX
248 pagina's origineel MSX materiaal (hardware projecten, demo's, spellen, artikelen, programma's, educatief, lijsten MSX-adressen, software en BBS'n)
boek : **550 fr / fl 27,50** voor abonnees : **440 fr / fl 22,-**
boek + 3 schijven : **960 fr / fl 52,50** voor abonnees : **775 fr / fl 42,-**

❑ 50 Logo projecten
Voor de logo gebruiker is dit een unieke aanbieding. In het boek worden 50 projekten uitvoerig besproken en toegelicht. Op de schijf vindt u deze 50 programma's kant en klaar.
990 fr. / 55 fl.

MSX CLUB MAGAZINE 39
januari - februari 1992

▲Colofon
▲MSX-club

MSX-club is een vereniging voor MSX-gebruikers in België en Nederland.

▲MSX CLUB MAGAZINE

In ons tweemaandelijks tijdschrift vindt u programma's en bijdragen die u wegwijs maken in de boeiende wereld van MSX-BASIC, machinetaal, Pascal, LOGO ...U vindt ook regelmatig hardwareprojecten, softwaretests en algemeen nieuws.

▲Redactie

hoofdredacteur Nederland :
Frank Druijff, (010) 425 42 75
's Gravendijkwal 5a, 3021 EA Rotterdam
secretariaat Nederland :
Cock Leentfaar, Haantjesvliet 12, 3271 TC Mijnsherenland
hoofdredacteur België :
Wilfried Hermans, tel.:(014) 54 59 74, fax: (014) 54 98 21
secretariaat België :
Mottaart 20, B-2230 Herselt
eindredacteur :
Herman Bellekens

▲Medewerkers :

Dirk Bonné, Freddy De Raedt, Jef Verwimp, Willy De Winter, Daniël Goyvaerts, Willy Coremans, Jef Van Hoof, Wim & Hugo Dewijngaert, Jan van Roshum, Martijn Hondema, Jos Simal, Paul Monstrey, Gerrit Willemsen, Jan Clements (JC-DATABANK), Adriaan van Doorn, Christophe Van Cauwenbergh, Wies Hermans, Frank Huisman, Edwin Weijdema, Tom Renirie, Erik van Bilsen

▲Abonnementen

Een abonnement kan op ieder moment worden gestart.
Het lidmaatschap houdt in dat men gebruik kan maken van de verschillende diensten van de club : telefonische informatie, software service, telecommunicatie-diensten, gratis zoekertjes in het blad.

▲Tarieven

	abonnement	diskabonnement (tijdschrift + disk)
nr 33 t/m 39	1015 fr / fl 52,-	2600 fr / fl 142,-
nr 34 t/m 39	850 fr / fl 45,-	2250 fr / fl 122,-
nr 35 t/m 39	720 fr / fl 38,-	1875 fr / fl 101,-
nr 36 t/m 39	570 fr / fl 30	1500 fr / fl 81,-
nr 37 t/m 39	435 fr / fl 23,-	1125 fr / fl 61,-

▲Betalingswijze

België
1. opsturen van Eurocheque of girobetaalkaart naar :
MSX ledenadministratie
p/a Jef Verwimp
Geneinde 27
2260 Westerlo
2. overschrijving op rekening :
Generale Bank Tongerlo 230-0096323-22 t.n.v. DAInamic V.Z.W.

Nederland
zie België (1.)
2. overschrijving op POSTGIRO 567411 t.n.v. G.Willemsen / MSX-club IJsselstein

Gelieve steeds te vermelden : naam + volledig adres, reden van betaling en uw lidnummer (bij hernieuwing).

▲Software-bestellingen :

België
MSX CLUB, Mottaart 20, 2230 Herselt,
Kredietbank Herselt 401-1009701-46
Nederland :
AMRO-bank Baarle-Nassau 46.07.36.051 of
POSTGIRO 567411 t.n.v. MSX-club / G.Willemsen IJsselstein

▲Telecommunicatie

TELE-LINE VIDEOTEX DATABANK
(24 /24 u, V.21, V.22, V.23)
lijn 1 : 016/291911 (NL : 09/32 16 29 19 11)
lijn 2 : 016/200845 (NL : 09/32 16 20 08 45)
ZAANDATA VIDEOTEX DATABANK
(24/24 u., V.21,V.22,V.22bis en V.23)
lijn1 : 075/160592 (B: 00/31.75.160592)
lijn2 : 075/169568 (B: 00/31.75.169568)
VIDEOTEX NEDERLAND
(24/24 u., V.21, V.22, V.22bis en V.23)
06/7400 (37,5 ct/min, niet vanuit België bereikbaar)
kies voor de dienst MULTIMIX
JC-DATABANK (BBS)
(alle dagen van 18 u. tot 08 u. wknd 24/24 u, V.21 en V.23)
030 / 936623 (B: 00/31/30.93.66.23)

▲Diskservice - bestellingen

België :
MSX CLUB, Mottaart 20, 2230 Herselt
(014) 54 59 74
Nederland :
G. Willemsen, Eurovisieplein 41, 3402 GE IJsselstein
tel :(03408) 85634 GIRO : 567411 t.n.v. G.Willemsen IJsselstein

schijven van het diskabonnement
bij afzonderlijke bestelling: fl 20,-/400 fr per set

Gelukkig 1992,

Beste lezer,

Ik wil beginnen met u, mede namens de hele redactie, het beste toe te wensen voor 1992. Wij zullen er van onze kant hard voor werken om *OOK* van 1992 weer een geslaagd MSX-jaar te maken. De vorige aflevering bevatte voor de trouwe abonnees een leuk aanbod en nu starten wij een actie om meer abonnees te krijgen. Het hoe en waarom van deze actie leest u elders.

Voorlopig ziet de toekomst voor MSX er nog zonnig uit, Panasonic komt met een nieuwe TurboR uit en schijnt duidelijk vastbesloten met MSX door te gaan. Sony gaat hopelijk niet de verkeerde kant op maar in eerste instantie zie ik bij dit wereldconcern zaken gebeuren die mij erg aan Philips doen denken. Philips maakt(e) mini's en mainframes voor het bedrijfsleven, had daarnaast een aantal PC-series die zowel op de zakelijke markt als op de privémarkt gericht waren, maar met wel aparte verkoopkanalen. Puur voor de privémarkt bedoeld, maar via het onderwijs toch weer ook zakelijk, was er de P2000 lijn en de MSX. Tot slot nog uitspattingen met een spelcomputertje en de :YES. Het groeide Philips boven het hoofd en de zakelijke lijn werd afgestoten naar Digital. Het duizelde de consument, wij kregen veel telefoontjes of men met een kapotte MSX nu naar Digital moest gaan. Nee, en heeft u naast de MSX ook nog een Philips PC staan dan blijft dat wel gewoon Philips maar koopt uw zaak straks nieuwe PC's dan staat er boven de rekening wel Digital. Verwarrend.

Ook Sony is op vele fronten tegelijk bezig. De MSX-lijn was bij Sony altijd al gescheiden in een privé en een industriële lijn. De HB 900P was prijstechnisch nu niet bepaald een concurrent voor 8280. Sony levert al jaren aan IBM onder andere diskdrives. Ook werd de IBM Jr, al werd die buiten Japan nooit een succes, in feite door Sony geproduceerd. Nu maakt Sony voor Apple de noteboekcomputer van de Macintosh en levert die in Japan mogelijk onder eigen naam. Daarnaast is er de News een workstation dat Sony zelfstandig op de markt brengt, een machine met best goede specificaties maar ook het bijbehorende prijskaartje. Door deze vermenging van belangen kan Sony zich misschien staande houden maar ook net als Philips juist onderuit gaan. Voor de consument is zo'n houding echter niet prettig. Weliswaar bepaalt de consument de koers, maar de individule koper tast wel in het duister over markttrends. Enerzijds maken zowel Atari als Commodore ook een MS-DOS-lijn anderzijds gaat IBM Microsoft verlaten en gaat een vrijage aan met Apple.

Ons advies is dan ook ***laat ze het maar uitzoeken*** en geniet voorlopig nog maar van uw betrouwbare MSX.

Frank H. Druijff

39

Spelen met Cirkels

deel 3 Lissajous

In het voorgaande deel van *Spelen met Cirkels* werden fasehoeken geïntroduceerd. Deze kennismaking wordt voortgezet, waarna het tekenen van Lissajous-figuren besproken zal worden.

Programma no.8

Dit programma is niet alleen bruikbaar voor onderzoek naar de invloed van de invoering van fasehoeken, maar kan ook gebruikt worden voor het tekenen van Lissajous-figuren. Slechts in geringe mate verschilt het van programma no.2, dat tot nu toe voor het tekenen van cirkels gebruikt werd.

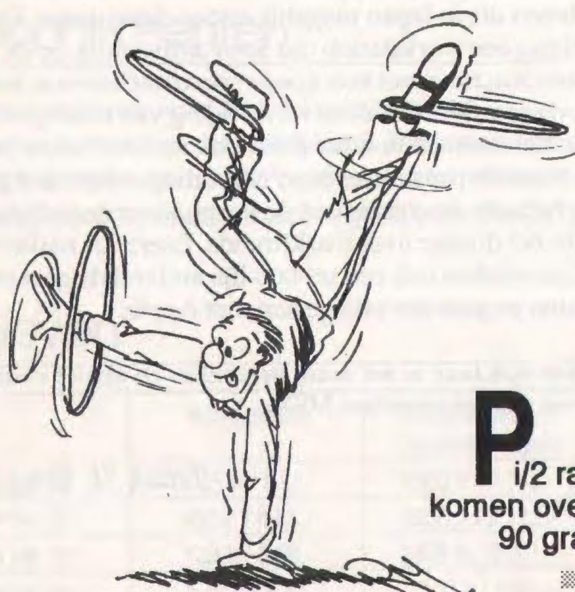
De fasehoeken FX en FY

In regel 170 kunnen aan FX en FY waarden ongelijk aan nul toegekend worden. Er zijn twee mogelijkheden :

1 FX=FY . Als dit het geval is ontstaat er een cirkel.

2) FX is ongelijk aan FY . Er zal een ellips ontstaan, of (met FX-FY=PI/2 of FY-FX=PI/2) een a.h.w *dichtgeklapte* ellips in de vorm van een rechte lijn.

Door te *spelen* met de waarden van FX en FY zal een en ander snel duidelijk worden.



Pi/2 radialen komen overeen met 90 graden

De relatie sinus-cosinus

De cosinus kan beschouwd worden als de *andere ik* van de sinus. Dit blijkt reeds uit de benaming *co-sinus* die van het complement de sinus betekent. Het complement van een hoek is gelijk aan het aantal radialen of graden dat eraan ontbreekt om er een rechte hoek van te maken. Het complement van een hoek van 30 graden is dus gelijk aan 90 - 30= 60 graden. Door in het programma no.8 regel 210 te veranderen in :

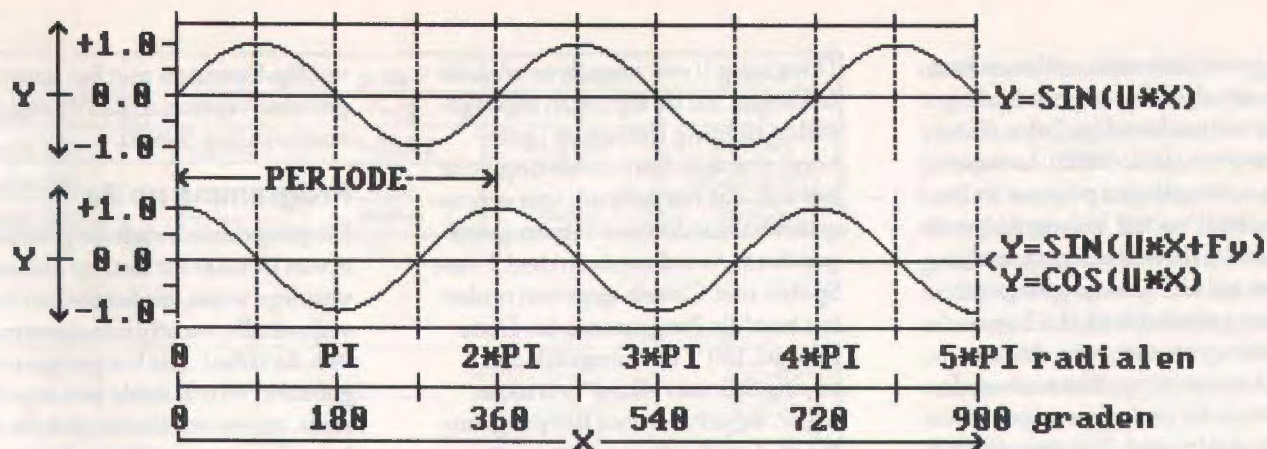
```
X=H+R*SIN(PI/2-U*A+FX)*F
```

blijkt, dat het mogelijk is met gebruikmaking van twee sinusfuncties (evenals vanzelfsprekend met gebruikmaking van twee cosinusfuncties), resultaten te bereiken die identiek zijn aan die welke verkregen werden door gebruik van het programma in de oorspronkelijke vorm.

Listing

```
100 '**************
110 'PROGRAMMA No.8
120 '**************
130 SCREEN 7:COLOR 1,15,15:CLS
140 PI=4*ATN(1):F=1.4:R=70
150 P=160
160 T=1:U=1
170 FX=0:FY=0
180 H=256:V=106
190 ST=2*PI/P
200  FOR A=0 TO 2*PI+.01 STEP ST
210  X=H+R*COS(T*A+FX)*F
220  Y=V-R*SIN(U*A+FY)
230  IF A=0 THEN PRESET (X,Y)
240  LINE -(X,Y)
250 NEXT A
260 IF INKEY$="" THEN GOTO 260
```

PROGR8.BAS



AFBEELDING 1
Fy=PI/2, U=1/20

Afbeelding 1

Deze afbeelding demonstreert o.a. het gevolg van het invoeren van een fasehoek FY=PI/2 radialen (overeenkomend met 90 graden) in de functie `Y=SIN(X)`. Door de beide grafieken waaruit de figuur bestaat, met elkaar te vergelijken, kan de volgende tabel samengesteld worden.

X in radialen	X in graden	Y=SIN(X)	Y=COS(X)
0	0	0	+1
.5*PI	90	+1	0
PI	180	0	-1
1.5*PI	270	-1	0
2*PI	360	0	+1

Als de afbeelding van een verschijnsel (grafiek) bestaat uit een aantal zich zelf, als functie van de tijd, nauwkeurig herhalende delen dan, is zo'n verschjnsel zuiver periodiek. Het deel van de grafiek dat zichzelf herhaalt wordt de *periode* van het verschijnsel genoemd en het aantal perioden dat per tijdseenheid geteld kan worden draagt de naam frequentie. Indien als tijdseenheid de seconde gekozen wordt, dan is de eenheid van frequentie de Hertz (Hz.). In de afbeelding wordt de duur van één periode aangegeven.

Het programma THEORIE

Door het vrij grote aantal bijschriften dat in *Afbeelding 1* gebruikt werd, zou een programma waarmee deze afbeelding compleet getekend kan worden lang en vooral onoverzichtelijk worden. Met behulp van programma Theorie kan afbeelding 1, maar nu zonder bijschriften, op het scherm gezet worden. Dit programma ondersteunt de afbeelding en kan gebruikt worden om te onderzoeken, hoe deze zou veranderen bij gebruik van andere waarden voor b.v. `FY` en/of `U`. Het is b.v. instructief om in regel 220 `FY` achtereenvolgens gelijk te maken aan `FY+PI/4` en aan `FY+Pi/8`. Door in regel 150 `T` gelijk te maken aan 1 zal blijken, dat er nu in plaats van 2.5 perioden, 20*2.5=50 perioden getekend worden. Dat deze tekening erg *rafelig* wordt, is niet verwonderlijk als men bedenkt, dat er 50 sinussen afgebeeld moeten worden met behulp van 314 beeldpunten, overeenkomend met slechts 6 beeldpunten per periode. Het zal duidelijk zijn, dat bij gebruik van de functies `Y=SIN(U*X)` of `Y=COS(U*X)`, de frequentie van `Y` bepaald wordt door de waarde van `U`. Aanbevolen wordt om nog eens te experimenteren met andere waarden voor `U`, al of niet in combinatie met een andere fasehoek `FY`.

Lissajous-figuren:

Figuren die als krommen van Lissajous of als Lissajous-figuren be-

Listing

```
100 '************************
110 '***THEORIE***
120 '*************
130 SCREEN 7:COLOR 1,15,15:CLS
140 PI=3.14:V=50:FY=0:D=0
150 U=1/20
160 FOR X=0 TO 100*PI
170   Y=V-20*SIN(U*X+FY)
180   IF X=0 THEN PRESET(100+X,Y)
190   LINE -(100+X,Y)
200 NEXT X
210 LINE(100,V)-(100+100*PI,V)
220 V=V+75:FY=FY+PI/2
230 IF V>125 THEN GOTO 240 ELSE GOTO 160
240 FOR A=30 TO 145
250   LINE(100+D,A)-(100+D,A)
260   A=A+PI/8
270 NEXT A
280 D=D+10*PI:IF D<=102.5*PI GOTO 220
290 IF INKEY$="" THEN GOTO 290
```

THEORIE.BAS

kend geworden zijn, ontlenen hun naam aan die van de beroemde Franse natuurkundige Jules Antoine Lissajous (1822-1880). Lissajous was o.a. hoogleraar physica in Parijs en heeft vooral belangrijk werk verricht bij de bestudering van licht en geluid. Lissajous-figuren worden gedefinieerd als: baankrommen van een punt, dat aan twee, loodrecht op elkaar staande, harmonische (sinusvormige) bewegingen deelneemt. Tot de verzameling baankrommen die aan deze definitie voldoen, behoort ook de cirkel.Een grote prestatie van Lissajous was, dat hij deze bewegingen zichtbaar wist te maken met behulp van, waarschijnlijk, niet veel meer dan een kaars en een eindje touw ! Door gebruik te maken van wel iets meer dan de primitieve hulpmiddelen die de heer Lissajous te zijner beschikking stonden, is het geen kunst meer, om de naar hem genoemde figuren te tekenen.

Opnieuw programma no.8

In regel 210 wordt de frequentie van X bepaald door T, terwijl de frequentie van Y ,in regel 220, door U bepaald wordt. Als in regel 160 T en U beide gelijk gemaakt worden aan twee, dan heeft dit tot gevolg dat alle waarden die voor A achtereenvolgens berekend worden (regels 200 t/m 250), in de regels 210 en 220 met twee vermenigvuldigd zullen worden. De eindwaarde van A wordt zodoende a.h.w. gelijk aan 2*A= 4*PI. Er zullen nu twee cirkels over elkaar heen getekend worden. De stapgrootte (ST) waarmee deze cirkels getekend worden, is nu echter ook twee maal groter geworden. Zolang de waarden van T en U aan elkaar gelijk en in vergelijking met de waarde van P klein gehouden worden, zullen er geen grote vormveranderingen ontstaan. Een keuze van b.v. T=U=P/4 echter, zal resulteren in veertig vierkanten die elkaar vrijwel dekken.

N.B. : De draaiing van de vierkanten t.o.v. elkaar wordt veroorzaakt door een accumulatie van afrondingsfoutjes.

Door voor U een negatieve waarde te kiezen, zal de figuur in tegengestelde richting (rechtsom) getekend worden. Een verklaring voor het feit, dat het gebruik van een negatieve waarde voor T geen gevolgen heeft, werd reeds in deel 1 van Spelen met Cirkels gegeven onder het hoofdje Programma 4a. Door in regel 160 T en U ongelijk aan 1 en ongelijk aan elkaar te maken zal er, bij uitvoer van het programma in deze vorm, niet langer een cirkel ,of een deel van een cirkel, maar een andere Lissajous-figuur op het scherm getekend worden. Op deze regel zijn twee uitzonderingen:

1) T=1, U=0
Als dit het geval is dan geldt voor regel 210: X=H+R*COS(A+FX)*F en voor regel 220 Y=V. Aangezien de waarde van Y gelijk blijft (Y=106) zal er een horizontale lijn op het scherm getekend worden.

2) T=0, U=1
Na het voorgaande zal het duidelijk zijn, waarom er nu een verticale lijn op het scherm verschijnt.

Het tekenen van in zichzelf gesloten figuren: Als voor de waarden van T en van U gehele getallen ingevoerd worden, zal er een in zichzelf gesloten figuur ontstaan. Worden er als waarden voor T en/of U breuken ingevoerd, dan zal dit niet langer het geval zijn ! Als men na een dergelijke keuze toch een in zichzelf gesloten figuur wenst te zien ontstaan, dan kan dit a.h.w geforceerd worden door in regel 180 de eindwaarde van A aan te passen. De oorspronkelijke eindwaarde (2*PI) moet dan vermenigvuldigd worden met het kleinste gemene veelvoud (KGV) van de noemers van T en U.

Programma no.8a

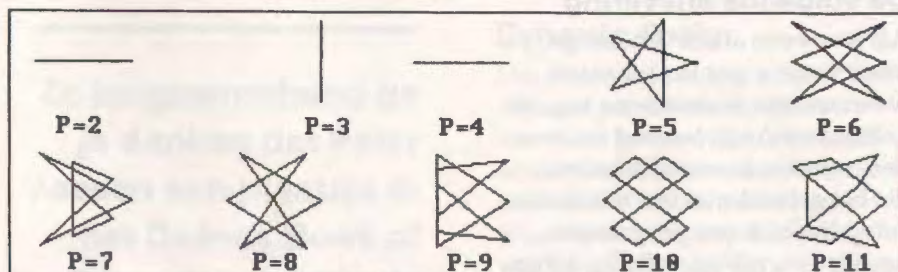
Dit programma stelt de gebruiker ervan in staat tot het, op een eenvoudige wijze, onderzoeken van vrijwel alle verschijningsvormen van de cirkel. Als het programma gebruikt wordt zoals het afgedrukt staat, zal er een tiental cirkels op het scherm verschijnen. Dit is niet verwonderlijk, aangezien programma no.8a niet meer is dan een versierd cirkelprogramma. In de regels 150 t/m 180 kunnen (begin-) waarden toegekend worden aan vijf verschillende grootheden. Deze waarden worden in de regels 260 t/m 300, dus telkens na het doorlopen van de lus waarin de achtereenvolgende waarden van A berekend worden, aangepast. De keuze van de grootheid of grootheden die men wenst aan te passen, kan gemaakt worden door gebruik te maken van de daartoe in de regels 260 t/m 300 geboden mogelijkheden. De wijze waarop een aanpassing dient plaats te vinden,

Listing

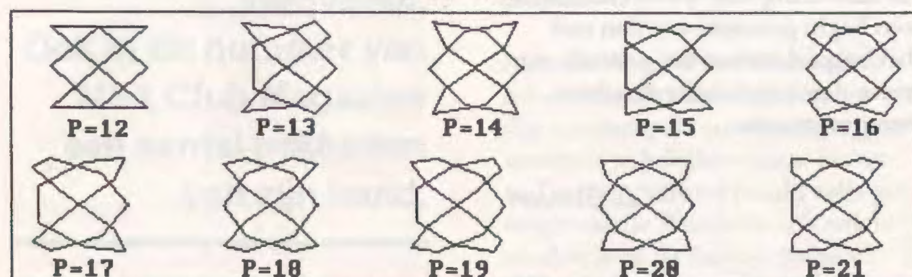
```
100 '***************
110 'PROGRAMMA No.8a
120 '***************
130 SCREEN 7:COLOR 1,15,15:CLS
140 PI=3.14:F=1.4:R=25
150 P=50
160 T=1:U=1
170 FX=0:FY=0
180 H=62:V=62
190 ST=2*PI/P
200 FOR A=0 TO 2*PI+1E-03 STEP ST
210  X=H+R*COS(T*A+FX)*F
220  Y=V-R*SIN(U*A+FY)
230  IF A=0 THEN PRESET (X,Y)
240  LINE -(X,Y)
250 NEXT A
260 'FX=FX+
270 'Fy=Fy+
280 'T=T+
290 'U=U+
300 'P=P+
310 H=H+100:IF H<=462 GOTO 190
320 H=62:V=V+100:IF V<=162 GOTO 190
330 IF INKEY$="" THEN GOTO 330
```

PROGR8A.BAS

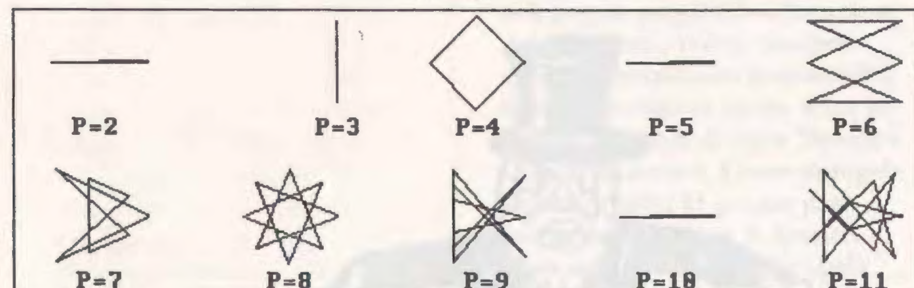
Naam	pr.8a-1	pr.8a-2	pr.8a-3	pr.8a-4
regel 150	P=2	P=12	P=2	P=8
regel 160	T=3:U=2	T=3:U=2	T=3:U=5	T=3:U=5
regel 260				FX=FX+PI/20
regel 300	P=P+1	P=P+1	P=P+1	P=P+0



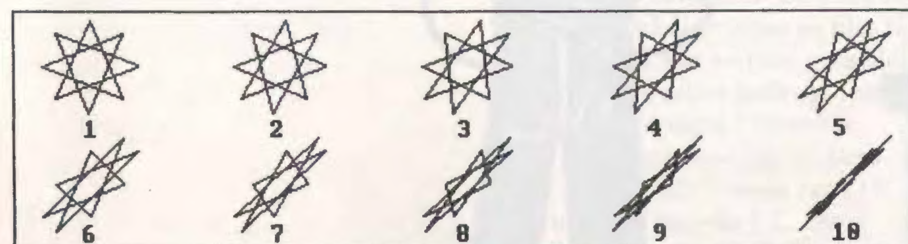
PROGRAMMA No.8a-1
T=3, U=2



PROGRAMMA NO.8a-2
T=3,U=2



PROGRAMMA NO.8a-3
T=3,U=5



PROGRAMMA No.8a-4
Fx=Fx+PI/20
P=8
T=3, U=5

moet in de desbetreffende regel(s) ingevuld worden na verwijdering van de REM opdracht(en). In de regels 260 en 270 kunnen de fasehoeken FX en FY aangepast worden, terwijl de regels 280 en 290 het mogelijk maken om 10 verschillende Lissajous-figuren op het scherm te tekenen. Het zal duidelijk zijn dat ook combinaties van aanpassingen van de fasehoek(en) met die van de waarden van T en/of van U gebruikt kunnen worden. Aangezien er 10 figuren getekend zullen worden, is het b.v. instructief om in de regels 260 en/of 270 een waarde van 2*PI/10 dus PI/5 in te vullen. Dat ook P in het rijtje grootheden die aangepast kunnen worden voorkomt, is misschien wat onverwacht. Toch kan juist het spelen met P, als P relatief klein gehouden wordt, tot aardige resultaten aanleiding geven. Om te bereiken, dat P niet te groot wordt kan allereerst de begin waarde van P in regel 150 gelijk gemaakt worden aan twee. Als men vervolgens, in regel 160, T gelijk aan 3, U gelijk aan 2 en in regel 300, na verwijdering van de REM, P gelijk aan P+1 maakt, zullen de mogelijkheden die het aanpassen van de waarde van P kan bieden, duidelijk gedemonstreerd worden. Het op deze wijze aangepaste programma is zeer geschikt om nog eens de aandacht te vestigen op de aanwezigheid en de functie van een aanpassing van de eindwaarde van A in regel 200. Door deze aanpassing (1E-03) te verwijderen zal blijken, dat een aantal figuren niet langer compleet getekend wordt. De verklaring hiervan is te vinden in Deel 2 van Spelen met Cirkels onder het hoofdje Nogmaals het getal PI. In nevenstaande tabel treft men een viertal voorbeelden aan, van de vele mogelijkheden, die programma no.8a te bieden heeft.

Het gebruik van figuren uit de series

In de serie figuren die getekend wordt bij gebruik van PR.8A-3 komt voor P=8 een achtpuntige ster voor. Dit figuurtje werd vervolgens in PR.8A-4 als basisfiguur

gebruikt waarna, door telkens de fasehoek FX aan te passen, een nieuwe serie figuren getekend kan worden, die dan 10 sterren bevat die t.o.v. elkaar telkens iets gedraaid zijn. Deze nieuwe serie plaatjes zou nu gebruikt kunnen worden om één, of een aantal op het scherm ronddraaiende sterren, te simuleren.

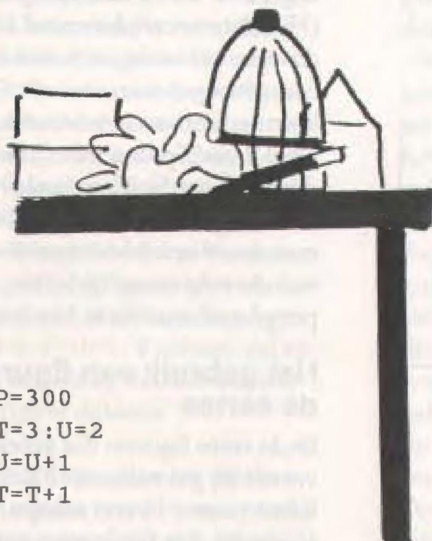
Een extraatje

Voor de echte figuratist valt er, met behulp van programma no.8a nog meer te ontdekken. Hiertoe dienen er een aantal regels toegevoegd en een regel aangepast te worden, als volgt :

```
215 X1=H+R*cos(T*A+FX+ST)*F
225 Y1=V-R*sin(U*A+FY+ST)
240 LINE (X,Y)-(X1,Y1)
```

en regel 230 kan vervallen

Door het aldus aangepaste programma te gebruiken met b.v. in regel 150 P=2, in regel 160 T=3 en U=2 en in regel 30 P=P+1 zullen er figuren getekend worden, die uit afzonderlijke lijnstukjes samengesteld zijn. Door in regel 150 de waarde van P achtereenvolgens gelijk te maken aan 50 en aan 200, wordt de invloed die de waarde van P uitoefent op resultaten verkregen met programma no.8a na de aanpassing, duidelijk. Ook het volgend experiment met gebruikmaking van programma no.8a in de nieuwe gedaante, kan instructief zijn.



```
150 P=300
160 T=3:U=2
280 U=U+1
290 T=T+1
```

In de regels 260 en 270, evenals in regel 300, moeten de REM's nu gehandhaafd blijven ! Na het bekijken van de op deze wijze verkregen resultaten, wordt regel 300, na verwijdering van de REM, veranderd in P=P+100. Het resultaat hiervan spreekt voor zichzelf.

De volgende aflevering

Als men even afziet van het gebruik van z.g. poolcoördinaten, waaraan later in deze serie nog uitgebreid aandacht besteed zal worden, werden de mogelijkheden, die het gebruik van één enkele cirkelopdracht in een programma kan bieden, vrijwel volledig behandeld. Er zal daarom in de volgende aflevering van *Spelen met Cirkels* een begin gemaakt worden met het bespreken van het gebruik van meer dan één cirkelopdracht in een programma.

L. Ponsen





In verband met de inhoud van het artikel van de heer L. Ponsen zal de serie van Frank H. Druijff over dit onderwerp voorlopig worden uitgesteld.

Vaesen lapt 't 'm weer

Zo langzamerhand ga je denken dat Peter Vaesen een plaatsje in het Guines Book of Records probeert te veroveren. Ook in dit nummer van MSX Club Magazine een aantal pakketten van zijn hand.

Dynamic Tools

Het eerste pakket is een op zich afwijkend pakket van hetgeen we van Peter gewend zijn. Het heeft echter wel alles te maken met ondermeer de D.P. uitbreidingen. Waaruit bestaat dit pakket dan wel. In vogelvlucht gaan we langs de vele handzame programma's in dit pakket.

Met een Stempel en Schermrotor is het natuurlijk kinderlijk eenvoudig om stempels en schermen met stempels te bekijken vanaf diskette. De stempelrotor maakt zelfs gebruik van de Ramdrive die ook te vinden is op de floppy. Stempel Rotor de Luxe biedt de gebruiker naast het bekijken van stempels ook nog de mogelijkheid om stempels te wissen. Wilt u stempels vanuit verschillende hoeken bekijken en vervolgens op die wijze bewaren dan biedt de optie Stempels Draaien uitkomst. Kleine stempels zijn maar liefst 45 graden naar rechts dan wel links te draaien, grote schermvullende stempels daarentegen slecht enkele graden. De Stempel Zipper zorgt er voor dat de stempels niet al te veel ruimte innemen op de floppy. Deze functie is vooral handig onder DOS 2.2 aangezien door het gebruik van subdirectories de files limiet van 112 kan worden omzeild. Een van de fraaiste tools op deze schijf is de Stempel Convertor. Met dit programma zijn de stempels voor de MSX versie van D.P. om te zetten naar de P.C. Dit is goed nieuws voor de P.C. gebruikers van D.P. Met deze tool komen vele stempels binnen hun bereik. Voor het Screen 12 programma zie ik eerlijk gezegd minder toepassingsmogelijkheden. Dit programma zet nl. screen 12 plaatjes terug naar screen 8 die op hun beurt weer zijn in te lezen in D.P. Het toolspakket voorziet ook nog in een back-up programma om zoals de handleiding het uitdrukt een veiligheidsbackup te kunnen maken van uw "originele" Dynamic Publisher. Last but not least bevat deze schijf ook nog de nodige printer drivers. Ondermeer Epson en Hewlett Packard inktjet gebruikers kunnen hier hun voordeel mee doen.

Conclusie

Degenen die veel met stempels en dergelijke werken in D.P. kunnen eigenlijk niet buiten dit pakket. Natuurlijk, in het public domain kom je tal van aardige tools tegen. De kracht van deze verzameling is gelegen in het feit dat het een bundeling betreft van programma's alle met hetzelfde doel, het op eenvoudige wijze omgaan met zaken betreffende Dynamic Publisher. Het programma is uitsluitend geschikt voor MSX 2 en wordt geleverd op disk met een eenvoudige Nederlandse handleiding voor de prijs ad *f* 29,95.

Dynamic Face Creator

Dit is wel een heel bijzonder pakket. Met DFC kunt u honderden verschillende gezichten maken. Die gezichten kunt u als stempel bewaren en eventueel gebruiken in Dynamic Publisher. Na de opstart van de diskette wordt de linkerhelft van het scherm ingenomen door een menu. In dit menu kan d.m.v. de cursortoetsen een selectie worden gemaakt uit alle delen waaruit een gezicht bestaat te weten, haar, wenkbrauwen (echt met "au" Peter), ogen, oren, neuzen, snorren, monden, baarden, schouders en brillen. U begrijpt wel dat met zoveel verschillende

items talloze gezichten zijn samen te stellen. Achter de benaming van het onderdeel staan een aantal opties, een + en een - en pijltjes. Drukkend op + loop je op simpele wijze door alle verschillende soorten haardossen indien je "haar" hebt geselecteerd. Met de pijltjes kun je dan nog de exacte plaats bepalen. Op die wijze kun je onderdeel voor onderdeel op het scherm rechts van het menu tevoorschijn toveren. Het resultaat is dus direct zichtbaar. Is de creatie naar wens dan rest nog slechts om de zaak veilig te stellen en naar disk weg te schrijven. DFC maakt, indien aanwezig, ook gebruik van de 2e diskdrive. Zoals we gewend zijn van pakketten die met D.P. te maken hebben is DFC uitsluitend geschikt voor MSX 2. De prijs is *f* 29,95. Voor die prijs mag dit pakket niet ontbreken bij de serieuze D.P. gebruiker.

Fantasy

In de serie uitbreidingen voor Dynamic Publisher heeft Peter Vaesen z'n fantasie weer de vrije loop gegeven met als gevolg een aantal fantasierijke stempels. Het pakket Fantasy bevat 160 tekeningen van de meest weerzinwekkende monsters, de meest fantastische helden met de meest vernietigende zwaarden. Dat alles op één 3.5 inch floppy met voorbeeldboekje en handleiding voor een prijs van *f* 24,95.

Felicitatie 2 en 3

Deze twee pakketjes spreken voor zich. Met de 150 tekeningen van pakket 2 en de 200 van het derde pakket kunt u naar hartelust uitnodigingen creëren. Aanmoedigingskreten en gelukwensen zijn in een tel te realiseren. Vooral een kreet sprak me wel aan, "LIJNEN DOEN WE MORGEN". Pakket 2 omvat naast handleiding en voorbeelden één en pakket drie twee diskettes. De prijs van beide pakketjes is gelijk nl. *f* 24,95.

Transport 2

We hadden het reeds geconstateerd bij de bespreking van Transport 1. Een vervolg kon niet uitblijven. Dit pakket is gevarieerder dan z'n voorganger en omvat maar liefst 200 tekeningen van auto's, boten, motoren en fietsen. Die 200 tekeningen staan op 2 diskettes en gaan vergezeld van de reeds eerder genoemde handleidingen. Transport 2 koste eveneens *f* 24,95.

Mensen 2

Dit pakketje behandelt de mens voornamelijk in onderdelen. Zo zijn er tal van stempels van ogen, gezichten, monden (inclusief de attributen van de tandarts), handen, meestal voorzien van voorwerpen en actiemomenten. In totaal omvat ook deze verzameling 200 tekeningen, geperst op één diskette. De prijs is, hoe kan het ook anders, *f* 24,95.

Al deze pakketjes komen tot stand door noeste arbeid. Peter heeft al eens uitleg gegeven hoe hij sommige van de stempels vervaardigd. Geduldwerk en volharden en dat per pakket 200 maal. Daar mag wat mij betreft een prijs van *f* 24,95 per verzameling tegenover staan.

Jan van Roshum

❑

Het vier pixel probleem

Screen 12 is zo geconstrueerd dat elke vier opeenvolgende pixels met elkaar verbonden zijn. Als u de kleur van één pixel verandert, dan veranderen de kleuren van nog drie omliggende pixels mee. Dit betekent dus bijvoorbeeld als u een bepaald deel van het plaatje bijvoorbeeld met wit wilt arceren, er uitvloeiers ontstaan. Overigens ligt dit niet aan het tekenprogramma maar zoals gezegd aan de opbouw van screen 12.

Conclusie

Het programma werkt prettig en soepel, zeker op 7 Mhz, is gebruiksvriendelijk maar is gebonden aan de *eigenaardigheden* en daarmee de beperkingen van screen 12. Wie dus verwacht dezelfde mooie resultaten te kunnen bereiken, die in screen 8 mogelijk zijn met Halos en Videographics, zal teleurgesteld zijn.

MOUS MASTER is een uitgave van MSX Club Gouda en kost *f* 40,--. Een aardig prijsje, maar wanneer we maar weer eens een vergelijking trekken met het dure japanse pakket Graphsaurus II, dan is dit **nederlanse produkt** het waard. In het magazine nr.29 van deze club wordt melding gemaakt van een nieuwe versie van Mous Master. Toegezegd wordt dat ook de videofreaks dan hun vingers af zullen likken. Nou we zijn benieuwd, hoewel 't niet zo moeilijk is om de superimpose-optie toe te voegen. En nogmaals: Ook een titeloptie zal problemen geven, wat de randen van de letters betreft, maar wie weet vindt Gouda een goede oplossing.

Jan Clements

❑

Info: MSX-Club Gouda,
Middelblok 159,
2831 BM Gouderak

MOUS MASTER v1.0

Mous Master is een van de weinige Nederlandse produkten die werken op screen 12. Met behulp van dit programma kunt u zelfgemaakte screen 12 plaatjes bijwerken.

Mogelijkheden

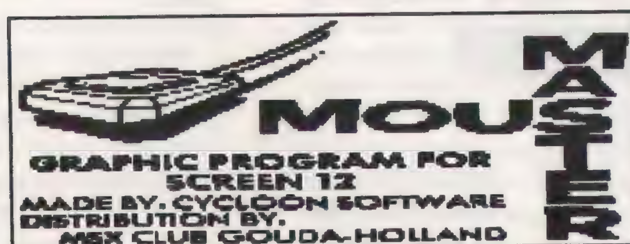
Verschillende opties staan ter beschikking:

- negatief
- zwart/wit
- zoom
- kopieer
- maak donkerder

Voor alle duidelijkheid eerst even dat dit programma is uitsluitend bedoeld voor MSX2+, of computers die naar MSX2+ zijn omgebouwd.

Alleen MSX2+

Hoewel de uitgever meldt dat dit 't eerste nederlandse screen 12 tekenprogramma is, is dit niet helemaal juist, want al eerder verscheen DOOZLE van een bedrijfje dat een nieuwe dimensie aan msx dacht toe te voegen en waarvan me nu even de naam niet te binnen schiet, bovendien is er het programma VIDEO MASTER v4.0, een uitgave van Reiger Software, waarmee screen 12 beelden kunnen worden gemanipuleerd. Voor f 19,50 biedt dit laatste programma ook de video-enthousiast het een en ander Maar nu terug naar MOUS MASTER. Op 7 Mhz werkt het programma duidelijk sneller, het is uitsluitend muisgestuurd en maakt gebruik van 64 KB RAM



Functies

We maken een onderscheid in tekenfuncties en niet-tekenfuncties. In de eerste groep vinden we :

DRAW, LINE, BOX, BOX FILLED, COPY, BLACK & WHITE, LIGHT & DARK, NEGATIVE, SMOOTH, ZOOM

en in de tweede groep :

MAIN MENU / SUB MENU, CLS, UNDO, DISK, PRINT, SCHERMVERPLAATSING, TO DOS.

De functies zijn uit te kiezen door simpelweg op de functies te gaan staan met het pijltje en dan op de linker muisknop te drukken. De gekozen functie wordt meteen geactiveerd. Het programma wordt geleverd met een goed verzorgde en uitvoerige handleiding, waarin tevens nader ingegaan wordt op de werking van screen 12, YJK-waarden etc.

Printen

Hoewel het programma een printer-optie heeft, moeten we hiervan niet al te veel verwachten: Het programma bevat een printerdriver voor de STAR printer (LC-serie). Mijn NEC P20 reageerde echter correct op deze driver. Er wordt even vlot vermeld dat 't mogelijk is om zelf printerdrivers te schrijven, maar wat moet een eenvoudige gebruiker, die beschikt over een MSX-printer ? Hoewel de meegeleverde printerdriver 10 verschillende grijstinten print, ziet het plaatje er op papier meestal zeer slecht uit. Dit komt omdat door het grote aantal kleuren ook een lichte kleur geselecteerd kan worden, die toch de laagste tint heeft. En dat betekent dat die lichte kleur zwart wordt op papier.

Turbo Pascal deel 6

Een diverse inhoud deze keer: aangepaste procedures voor GIOS, machinetaal, geheugenmanipulatie, BASIC-equivalenten en recursief programmeren.

Erik van Bilsen kon het niet laten om alleen een bespreking van het GIOS te geven.
Hij maakte er daarom ook even wat extra procedures voor.

U vindt deze procedures op de disk van het diskabonnement.

Procedurebibliotheken

In de afgelopen afleveringen hebben de diskabonnees verschillende procedurebibliotheken voor Turbo Pascal ontvangen. Deze bibliotheken hebben de vorm van includefiles, en zijn genaamd GRAPH1.LIB, GRAPH2.LIB en SOUNDS.LIB. Enige maanden geleden testte ik het Graphical Input Output System (GIOS) van de MSX club uit Enschede, waarvan u de bevindingen in dit nummer kunt lezen. Dit programma vervangt een groot deel van de procedures uit GRAPH1.LIB, en heeft als bijkomend voordeel dat het weinig geheugen kost.
Voor enthousiaste GIOS-gebruikers heb ik daarom de procedures uit de bestanden GRAPH1.LIB en GRAPH2.LIB die niet worden ondersteund door GIOS samengevat in het bestand GRAPHICS.LIB en aangepast voor GIOS. Het gaat dan voornamelijk om de smooth-scroll procedures. Over de methode die is gebruikt om de GIOS-procedures in een ander deel van het geheugen te zetten, kom ik wellicht in een volgende aflevering terug.
Om met de GIOS-procedures en de procedures uit GRAPHICS.LIB te kunnen werken hoef je alleen GIOS te installeren en de volgende twee regels op te nemen in je programma:

```
{$I MSXBIOS.LIB}
{$I GRAPHICS.LIB}
```

Het bestand GIOS.INC heb je niet nodig. De volgende procedures uit afleveringen 2 en 3 staan in GRAPHICS.LIB:

Screen	LogOpr
Setpage	PatternPaint
Cls	Text
Color	TextXY
GetPalet	SetAdjust
NewPalet	RamToVram
RestorePalet	VramToRam
Box	FillVram
Draw	InitVerScroll
Cirlce	InitHorScroll
Ellipse	Scroll

Natuurlijk kun je uit dit bestand die procedures verwijderen die je niet voor je eigen programma gebruikt.

Machinetaalprocedures

Machinetaal binnen Turbo Pascal: wat is hiervan het nut? Er zijn een paar redenen te noemen. Ten eerste heeft TP een aantal beperkingen. Zo zijn er geen standaardprocedures om direct het geheugen en I/O-poorten te lezen en te schrijven. Een andere reden is snelheid. Turbo Pascal is al erg snel omdat het een compiler is, maar machinetaal blijft altijd sneller.
Ik moet hier trouwens wel even een opmerking maken over het willekeurig gebruik van de termen 'machinetaal' en 'assemblertaal'. Deze twee talen zijn niet hetzelfde! Het trieste is dat vaak het woord *machinetaal* wordt gebruikt, als er eigenlijk *assemblertaal* wordt bedoeld.

Voorbeeld InLine

```
PROCEDURE Sound (Register, Data: INTEGER);
BEGIN
   InLine ($0E/$A0/$3A/Register/$ED/$79/
           $0C/$3A/Data/$ED/$79/$FB)
END;
```

M achinetaal en assemblertaal zijn niet gelijk !

Wat is dan het verschil tussen machinetaal en assemblertaal ? In het kort : machinetaal is `0011 1110 0110 0100` (eventueel `3E 64`) en assemblertaal is `ld a,100`. Machinetaal stamt uit de tijd dat computers werden geprogrammeerd door het aan- (1) en uitzetten (0) van schakelaars, en behoort sinds de komst van het toetsenbord en assemblers eigenlijk tot de verleden tijd. De twee talen hebben wel veel gemeen: ze staan beide het dichtst bij de machine. Assemblertaal wordt immers direct vertaald naar machinetaal; elke assembler-instructie heeft een equivalent in nulletjes en eentjes. Bij de andere talen is dit niet het geval. Denk dus twee keer na voordat je het woord machinetaal gebruikt !

De InLine-procedure

Genoeg uitgeweken. Machinetaal-procedures kunnen in TP-tekst worden opgenomen met de standaard InLine-procedure. Met deze procedure kun je rechtstreeks getallen in de programmacode voegen. De regel InLine (1/2/3) zet bijvoorbeeld de getallen 1, 2 en 3 in het gecompileerde programma. Een voorbeeld is de Sound-procedure uit nummer 37, die onderaan de vorige pagina nog eens is herhaald. Met behulp van deze procedure kan naar een PSG-register worden geschreven met behulp van de daarvoor bestemde I/O-poorten. Zoals je ziet is elk getal hexadecimaal weergegeven en worden ze gescheiden door een schuine streep (/). Tevens valt op dat in de InLine-procedure twee namen van variabelen zijn verwerkt. Op deze plaatsen wordt het adres van de variabelen geplaatst. Staat bijvoorbeeld de variabele Register op adres 50000, dan wordt het getal 50000 ingevoegd. Op dezelfde manier kunnen ook procedurenamen in de InLine-procedure worden verwerkt. Op deze plaats wordt dan het aanroepadres van de procedure geplaatst. Als we de Sound-procedure terugvertalen naar assemblertaal, krijgen we het volgende :

```
ld c,160
ld a,(Register)
out (c),a
inc c
ld a,(Data)
out (c),a
ei
```

Voorbeeld Peek en Poke

```
PROCEDURE Poke (Adres: INTEGER; Data: BYTE);
BEGIN
   InLine ($3a/Data/         { ld a,(Data)    }
           $2a/Adres/        { ld hl,(Adres)  }
           $77/              { ld (hl),a      }
           $fb)              { ei             }
END;

FUNCTION Peek (Adres: INTEGER):BYTE;
VAR Dummy: BYTE;
BEGIN
   InLine ($2a/Adres/        { ld hl,(Adres)  }
           $7e/              { ld a,(hl)      }
           $32/Dummy/        { ld (Dummy),a   }
           $fb);             { ei             }
   Peek:=Dummy;
END;

PROCEDURE iPoke (Adres, Data: INTEGER);
BEGIN
   Poke (Adres,Lo(Data)); Poke (Adres+1,Hi(Data))
END;

FUNCTION iPeek (Adres: INTEGER):INTEGER;
BEGIN
   iPeek:=Peek(Adres)+Peek(Adres+1) shl 8
END;

PROCEDURE rPoke (Adres: INTEGER; Data: REAL);
VAR Dummy: INTEGER;
BEGIN
   Dummy:=Addr(Data);
   iPoke(Adres,   iPeek(Dummy   ));
   iPoke(Adres+2,iPeek(Dummy+2));
   iPoke(Adres+4,iPeek(Dummy+4))
END;

FUNCTION rPeek (Adres: INTEGER):REAL;
VAR Dummy: REAL;
    DumAdr: INTEGER;
BEGIN
   DumAdr:=Addr(Dummy);
   iPoke(DumAdr   ,iPeek(Adres   ));
   iPoke(DumAdr+2,iPeek(Adres+2));
   iPoke(DumAdr+4,iPeek(Adres+4));
   rPeek:=Dummy
END;
```

De procedure wordt afgesloten met de instructie 'ei' (enable interrupt, hexadecimaal $FB). Zoals je ziet wordt de procedure niet afgesloten met een ret-instructie ($C9). Dit hoeft ook niet, want het woord END aan het einde van de Sound-procedure wordt bij het compileren al vertaald in een ret-instructie.

Peek en Poke

Met behulp van de InLine-procedure kunnen op deze manier ook equivalenten van de PEEK- en POKE-instructies worden gemaakt. Zie het voorbeeld bovenaan de vorige pagina. De vertaling naar assemblertaal is als commentaar toegevoegd. Nu we toch een poke-procedure en een peek-functie hebben, kunnen we deze procedures net zo goed uitbreiden met procedures voor het peeken en poken van INTEGERS. De oplossing is te vinden in de procedures iPoke en iPeek. De procedure iPoke maakt weer gebruik van Poke om het lage (Lo) en hoge (Hi) deel van een integer in het geheugen te zetten.

Voorbeeld Read/Data

BASIC:

```
10 FOR I=0 TO 4: READ A: PRINT A
20 DATA 12,34,56,78,90
```

Turbo Pascal:

```
PROGRAM Read_Data;

VAR
   I: BYTE;

PROCEDURE Data;
BEGIN
   InLine (12/34/56/78/90)
END;

FUNCTION Peek (Adres: INTEGER):BYTE;
VAR Dummy: BYTE;
BEGIN
   InLine ($2a/Adres/$7e/$32/Dummy/$fb);
   Peek:=Dummy;
END;

BEGIN
   FOR I:=0 TO 4 DO WriteLn (Peek(Addr(Data)+I))
END.
```

Peeks, Pokes en Truuks, maar dan in Turbo Pascal

Gaan we nog een stapje verder, dan maken we dezelfde procedures voor reële getallen. Het resultaat is de procedures rPoke en rPeek. In TP is een REAL 6 bytes (ofwel 3 integers) groot. Een reëel getal kan dus worden gepoked door drie maal de procedure iPoke aan te roepen. Maar hoe zetten we een reëel getal om in 3 integers? Hiervoor passen we een truuk toe met de standaardfunctie Addr. Deze procedure toont veel gelijkenissen met de BASIC-instructie VARPTR. De functie Addr wordt aangeroepen met de naam van een variabele of procedure, en geeft het adres van die variabele of procedure terug. In de procedure rPoke staat de volgende regel:

```
Dummy:=Addr(Data);
```

Na deze regel bevat de variabele Dummy het adres van de reële variabele Data. Bevat Dummy bijvoorbeeld de waarde 10000, dan is de variabele Data opgeslagen op de geheugenadressen 10000 tot en met 10005. Probeer het volgende programmaatje maar eens:

```
rPoke (50000,1.234);
WriteLn (rPeek(50000))
```

Read en Data

Een nadeel van Turbo Pascal is, zoals enkele lezers vast al hebben gemerkt, dat er geen variant is van de BASIC-instructies READ en DATA. Diezelfde lezers zien met de InLine-procedure misschien al een oplossing. Als we deze procedure kunnen gebruiken om rechtstreeks machinecode in het programma te zetten, dan moet die immers ook te gebruiken zijn om dataregels in het programma te zetten. De oplossing is als volgt: zet de dataregels met behulp van InLine in een procedure met bijvoorbeeld de naam Data. Deze procedure moet je dus nooit aanroepen! Met behulp van de Peek-functie kunnen deze gegevens dan uitgelezen worden. Het voorbeeld bovenaan deze pagina bevat een BASIC-programma met bovengenoemde oplossing in Turbo Pascal. Op deze manier kunnen ook arrays worden gevuld. Als een array maar één keer gevuld hoeft te worden, kunnen we gebruik maken van een snellere methode. Hierbij wordt een array als een constante gedefinieerd op de volgende manier:

```
CONST
   A: ARRAY [0..4] OF
   BYTE=(12,34,56,78,90)
```

Recursief programmeren

In nummer 37 heb ik al even het begrip recursief programmeren aangestipt. Ik heb het daarbij omschreven als een verschijn-



Voorbeeld recursie

```
PROGRAM Voorbeeld_Sigma;

FUNCTION Sigma(Getal: INTEGER): INTEGER;
BEGIN
   IF Getal1 THEN Sigma:=Getal
             ELSE Sigma:=Getal + Sigma(Getal-1)
END;

BEGIN
   writeln(Sigma(4))
END.
```

sel van een procedure of functie die zichzelf aanroept. Ook in BASIC kun je recursief programmeren, alleen is daarover weinig bekend. De meest eenvoudige vorm van een recursief programma in BASIC is het volgende:

```
10 N = N + 1
20 GOSUB 10
```

Na het starten van dit programma verschijnt op den duur de foutmelding 'Out of memory in 10'. Dit gebeurt op mijn MSX als N de waarde 3318 heeft bereikt. Hoe komt dit nou? Iedere keer als met behulp van GOSUB een subroutine wordt aangeroepen, wordt de huidige waarde van de programmateller (het adres van de huidige instructie) onthouden. Deze waarde wordt op de zogenaamde 'stapel' (stack) gezet. Als de BASIC-interpreter de instructie RETURN vindt, wordt die waarde weer van de stapel gehaald en in de programmateller gezet. In het bovenstaande programma staat echter geen RETURN, met als gevolg dat stapel als maar groeit totdat het geheugen vol is, in dit geval dus na 3318 keer.

Sigma en faculteit

Standaardvoorbeelden van recursieve functies zijn de sigma- en de faculteit-functie. De sigma-functie (Σ) berekent de som van gehele getallen van 1 tot n. $\Sigma 4$ is dus 1+2+3+4=10. Evenzo is $\Sigma 5=15$ want $\Sigma 5=\Sigma 4+5$. De recursieve Sigma-functie is te vinden bovenaan de pagina.

Zoals je ziet wordt na ELSE opnieuw de Sigma-functie aangeroepen met de parameter Getal-1. Dit gebeurt net zolang totdat Getal kleiner of gelijk is dan 1. We volgen de functie stap voor stap:

De functie wordt aangeroepen met WriteLn (Sigma(4)). Het getal is groter dan 1, dus wordt opnieuw de functie sigma aangeroepen: Sigma := 4 + Sigma(3), totdat de waarde 1 wordt bereikt:

1. Sigma := 4 + Sigma (3)
   2. Sigma := 3 + Sigma (2)
      3. Sigma := 2 + Sigma (1)
         4. Sigma := 1

Nu wordt teruggerekend om het antwoord te krijgen:

Sigma(1) := 1
dus Sigma(2) := 2 + Sigma(1)
wordtSigma(2) := 2 + 1 (=3)
Hieruit volgt dat
Sigma(3) := 3 + Sigma(2)
wordt Sigma(3) := 3 + 3 (=6)
en Sigma(4) := 4 + Sigma(3)
dus Sigma(4) := 4 + 6 (=10)

Recursie of iteratie?

Natuurlijk kan de Sigma-functie ook worden geprogrammeerd zonder gebruik te maken van recursie. Een voorbeeld daarvan staat onderaan de pagina. Waarom dan toch gebruik maken van recursie? Ten eerste is recursief programmeren vaak korter. Ten tweede zul je in gestructureerde talen als (Turbo) Pascal en C vaak recursieve procedures tegenkomen omdat recursief programmeren een zeer gestructureerde manier van probleemoplossen is. Recursie wordt bijvoorbeeld gebruikt voor problemen die bestaan uit soortgelijke deelproblemen, zoals de Sigma-functie. Het 'probleem' Sigma(5) bestaat uit een deelprobleem van soortgelijke aard, namelijk 5+Sigma(4).

Recursie, geen gemakkelijk onderwerp om te begrijpen en om over te schrijven. Maar wil je volledig zijn, dan ontkom je er niet aan het onderwerp aan te snijden. De volgende aflevering is weer wat meer gericht op praktische toepassingen. Je krijgt dan in ieder geval een overzicht van de behandelde standaard procedures en -functies en, als ik niet te krap in de tijd zit, een grafisch kadootje: screen 9, een softwarematig scherm met een resolutie van 1024 * 1024 speciaal voor de printer !

Erik van Bilsen

Triple Soft
Kreutzerstraat 68
5011 AB Tilburg



Voorbeeld Sigma zonder recursie

```
FUNCTION Sigma (Getal: INTEGER): INTEGER;
VAR
   I, Som: INTEGER;
BEGIN
   Som:=0;
   FOR I:=1 TO Getal DO Som:=Som+I;
   Sigma:=Som
END;
```

RTTY DECODEREN

Behalve door middel van gesproken woord (telefonie) bestaan er ook andere manieren om signalen (informatie) over te brengen, namelijk telegrafie (morse) en telex of te RTTY, dat staat voor Radio Tele TYpe.

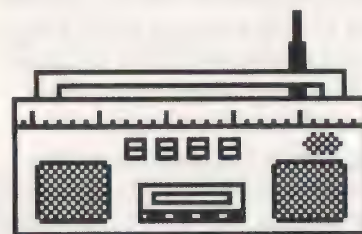


Een beetje geschiedenis

De eerste draadloze experimenten van Marconi, zo rond de eeuwwisseling, werden alle uitgevoerd in de puntstreep code die al in 1843 door Samuel Finley Morse was vastgelegd. Het idee om letters en cijfers voor te stellen door een punt-of een punt-streep code's niet bedacht door Morse zelf, want honderden jaren voordat hij werd geboren, werden al berichten doorgegeven met behulp van ritmisch onderbroken licht en/of rooksignalen. Aan Samuel Morse komt echter de eer toe dit principe het eerst op een stroomkring te hebben toegepast en bovendien was hij ook de eerste die een fatsoenlijke alfabet opzette. Telex kan worden beschouwd als een soort kleinzoon van morse. Toen er behoefte kwam aan grotere snelheid in de overdracht van berichten en men het decoderen en uittypen van de berichten wilden automatiseren, bleek de morse code daarvoor niet bijster geschikt. Die morse code

Telex kan worden beschouwd als een soort kleinzoon van morse.

was echt helemaal bedoeld voor het echte oude "hand werk"; bij de opzet van de code was gemikt op goede herkenbaarheid en het feit dat hij voor de operator gemakkelijk van buiten te leren was- en er was, destijds, door Morse zelf, geen rekening gehouden met zoiets als automatisering. Waar bij morse code alles min of meer variabel is, (de lengte van de letters en cijfers varieert sowieso tussen 1 en 5 tekens, de punt- en streeplengte kan variëren, de pauzes en de snelheid zijn nooit constant.) werd bij de telex code alles keurig vast gelegd. Voor alle letters, cijfers e.d. worden 5 tekens (bits) gebruikt van gedefinieerde lengte, de pauze tijden werden vastgelegd, etc.,etc. Het aantal van 5 tekens is overigens min of meer automatisch gekozen, omdat een hand (meestal) 5 vingers heeft en men er destijds er van uitging dat de code met de hand moest kunnen worden ingegeven. Dat ook deze fraaie 5-bits code nog verre van ideaal was, ontdekte men pas veel later.



Verschil Morse en Telex

Zolang het niet nodig is de digitale signalen aan/uit draadloos te verzenden, bestaat het voornaamste verschil in de timing van de 2 systemen. Morse kenmerkt zich door een z.g. relatieve timing. Dat wil zeggen, dat alleen de verhouding tussen de tijden die een streep, punt, punt/streep pauze en de andere pauzes bezitten, van belang is. De absolute lengte van de tijden hangt af van de vaardigheid van de operator. Kleine afwijkingen van deze tijden zijn niet van belang omdat de operator "aan het andere eind" het patroon wel blijft herkennen, zo lang het een en ander niet al te bont wordt. Het kan zelfs gebeuren, dat de operator tijdens zijn bericht zijn snelheid wijzigt. Bij telex signalen is dit geheel anders. De timing ligt ➠

Morse aflabet

a	.-	1	.-----
âãàåáã	.--.-	2	..---
b	-...	3	...---
c	-.-.	4	....-
ch	----	5	.....
d	-..	6	-....
e	.	7	--...
éêëè	..-..	8	---..
f	..-.	9	----.
g	--.	0	-----
h	....		
i	..		
j	.---	,	.-.-.-
k	-.-	.	......
l	.-..	;	-.-.-.
m	--	:	---...
n	-.	?	..--..
ñ	--.--	!	--..--
o	---	-	-....-
óöòô	---.	'	.----.
p	.--.	/	-..-.
q	--.-	"	.-..-.
r	.-.	O	--..--
s	...	_	..--.-
t	-		
u	..-		
ùúûü	..--	vergissing	......
v	...-	begin	-.-.-
w	.--	eind	.-.-.
x	-..-	sluit	...-.-
y	-.--	begrepen	...-.
z	--..	wachten	.-...

hier vast. Men weet dus precies de lengte van de bitjes. Dit is van groot belang voor het goed functioneren van automatische, zowel mechanische als elektronische decoders.

Het inzetten van telexmachines voor telegrafisten bracht al snel aan het licht, dat in het ritme van de code aan/uitschakelen van een draaggolf verre van optimaal was. Omdat de tot op heden meest toegepaste code 5 bits heeft en alle combinaties een betekenis hebben, traden er veel fouten op. Om deze fouten zoveel mogelijk te elimineren, ging men ertoe over, FSK (Frequency Shift Keying) te gebruiken. Hierbij bezit de frequentie van het uitgezonden signaal 2 waarden, namelijk bij een logische 1 (mark) een hogere dan een logische nul (space). Het verschil tussen deze frequenties wordt de shift (verschuiving) genoemd. De frequentie waarop een decoder moet reageren is de Mark of logische 1. Deze is 1275 Hz, dan komt nog de shift erbij (of eraf). De meest voorkomende shiftwaardes zijn 170 (amateurs), 300, 425, 850, en 1000.

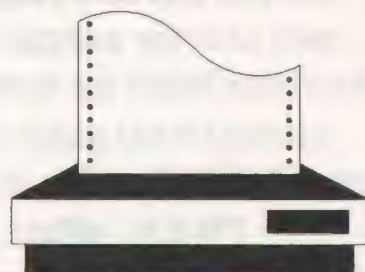
Er zijn ook andere shift en baudrate's die worden gebruikt door sommige ambassades en andere soortgelijke diensten. Het is wel te begrijpen dat deze diensten meestal gecodeerde berichten uitzenden dus als je deze wilt decoderen, dan zal men een meer "sophisticated" decoder moeten gebruiken, zoals bijvoorbeeld 'n Tono of Infotech morse-telex computer.

Telex decoderen

Wil je telex decoderen op de simpele manier (zoals ik), bijvoorbeeld voor het laatste nieuws van 'n persbureau, dan heb je 4 dingen nodig: 'n tv of monitor (tamelijk logisch), 'n computer (plus 'n programma), 'n decoder en 'n goede SSb kortegolf ontvanger. De ontvanger moet SSB kunnen weergeven daar anders er niets te decoderen valt. SSB staat voor Single Side Band, dat betekent dat de informatie op 1 kant van de draaggolf staat, en dit kan zowel op de lage kant (lower side), als op de hoge kant (upper side). Iedere ontvanger die SSb kan draaien beschikt over een BFO regelaar, dit is een hulpschakelingetje in de ontvanger en deze zorgt ervoor dat je op de juiste toonhoogte kan afstemmen zodat de decoder de signalen correct om kan zetten in de logische enen en nullen. Als ontvanger moet men een redelijk toestel kiezen, liefst in metalen kast, hij mag niet teveel weg"driften" (van de frequentie weglopen), zorg ervoor dat de tv of monitor niet stoort anders valt er geen bal te decoderen! Er zijn genoeg boeken te koop waarin men allerlei informatie kan vinden wie er uitzendt, op welke frequentie, met welke shift, baudrate, gecodeerd of niet en andere soort van informatie.

De decoder zelf

De decoder heeft meestal 2 frequentie detectie circuits, een voor de hoge toontjes en een voor de lage. De meest toegepaste systeem om deze twee uit elkaar te houden is om gebruik te maken van PLL (Phase Locked Loop), dit betekent dat, als de PLL schakeling 'n bepaalde frequentie "ziet", deze omschakelt, met als gevolg, aan de uitgang, het gewenste signaal (plus of 0 volt) waarop de computer rea-

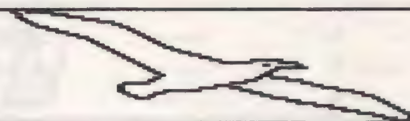


geert. Dit systeem heeft wat nadelen, want als men soms iet wat storing heeft, dan kan deze van tevoren schakelen, met als gevolg, een verkeerd teken op het scherm. Daar bij komt nog het probleem van de shift bij kijken. Immers, als de zender 'n andere shift gebruikt, dan moet de PLL op een andere frequentie schakelen, dus men moet andere shift's in kunnen stellen, wat een hele toer is om een goed gedecodeerd bericht binnen te halen. Ik heb de Elektuur RTTY interface gebouwd (september 1986, bladz. 44) die volgens een FM discriminator werkt. De spanning die afkomt van de FM discriminator wordt gedigitaliseerd (4 bit) en dit signaal wordt toegevoerd aan een led display. Dit led display dient nu als een afstemmer en je kunt er de relatieve breedte van de frequentie shift zien. In de praktijk voldoet de decoder uitstekend en het liep meteen, al was het nog niet juist afgesteld. Met dank aan Elektuur en Elex is dit artikel samengesteld.

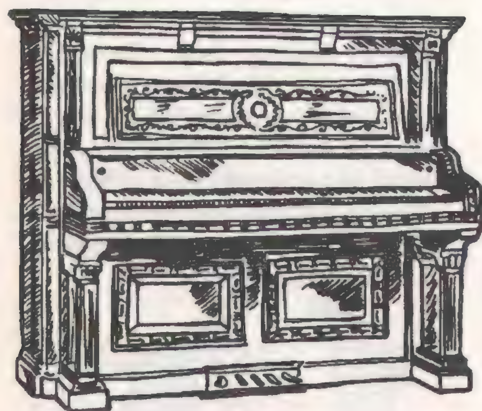
Ton Fakkers



Music Corner



Na zo'n twaalf FM-PAC cursussen vonden we het tijd worden voor een nieuwe aanpak. Tenslotte heeft de MSX op muzikaal gebied meer te bieden dan de FM-PAC alleen.



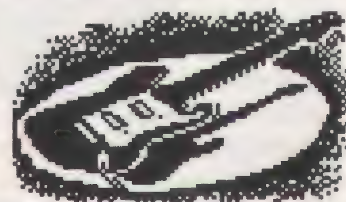
Inleiding

In de Music Corner zullen we trachten om zoveel mogelijk van de muzikale kwaliteiten van de MSX de revue te laten passeren. Denk hierbij onder andere aan de PSG (de standaard MSX muziekchip), de Music Module, de FM-PAC, de SFG01/05, MIDI en de hardware zoals ontwikkeld door Philips, Yamaha, Toshiba en JVC. Verder aandacht voor programmatuur zoals composers, tools en demo's. Indien u nog programmatuur, muziek, artikelen of trucs en tips op muzikaal gebied heeft liggen, schroom dan niet en stuur het naar de redactie van dit blad onder de vermelding van "Music Corner".

MSX heeft babbeltjes !

De CX5M is niet zo bekend in MSX-land. Deze 32K RAM MSX1 computer met ingebouwde SFG01/05 FM en MIDI module is gespecialiseerd in muziek en dus als zodanig door Yamaha op de markt gebracht. Zodoende was deze computer met name bij de muziekhandels verkrijgbaar en, in dit circuit, ook ongekend populair.Tegenwoordig kom je bij de wat kleinere muziekhandels de CX5M en de bijbehorende hard- en software wel eens tegen. De prijzen variëren, maar reken er op, dat je voor een standaard CX5M zo'n kleine 700 gulden moet neertellen.
De reden voor deze verhandeling is het gegeven dat de CX5M in staat is om spraak te genereren (met dank aan Theo Mohaupt voor deze tip !). Waarschijnlijk is deze optie nog onbekender dan het bestaan van de CX5M zelf ! Yamaha heeft het commando namelijk uit de europese handleiding laten verwijderen aangezien de fonemen oftewel spraakklanken op de japanse taal zijn afgestemd. Het is inderdaad een hele klus om een goedlopende zin in het engels of het nederlands te produceren, enige fantasie is noodzakelijk. De japanse foutmeldingen, zoals die na initialisatie van de FM Music Macro door een vrouwelijke stem worden weergegeven, klinken daarentegen erg overtuigend.
Voor het genereren van deze klanken wordt gebruik gemaakt van Composite Sinosoidel Modulation, kortweg CSM. Zonder in te gaan op de technische details gaat het hier grofweg om een viertal sinusgolven, die gecombineerd kunnen worden en waarvan de attack om de 20 microseconden veranderd wordt. Er wordt dus geen gebruik gemaakt van gesampelde klanken. Het interessante van deze materie is, dat een soortgelijke bit in de Music Module is aangetroffen. Hayo Rubingh van de FAC heeft zich op de wondere wereld van fonemen geworpen en bekijkt momenteel wat de on- en mogelijkheden van deze bit in de Music Module zijn. Uit de inmiddels verzamelde documentatie blijkt dat ook de FM-PAC mogelijkheden zou kunnen bieden op het op deze wijze van genereren van spraak.

CX5M hardware (beperkte voorraad) verkrijgbaar bij :
SENSOMANIA
Larierstraat 193
1016 PL Amsterdam
020-6230398



CX5M stringfuncties :

V (1 t/m 8) = Volume
P (1 t/m 24) = Klankkleur
S (1 t/m 8) = Snelheid
< = Toonhoogte stap omhoog
> = Toonhoogte stap omlaag

CX5M fonemen :

	A	E	I	O	U	N	Q	X
A	+	+	+	+	+	+	+	+
B	+	+	+	+	+			
C			+		+			
D	+	+	+	+	+			
E	+	+	+	+	+	+	+	+
F	+				+			
G	+	+	+	+	+			
H	+	+	+	+	+			
I	+	+	+	+	+	+	+	+
J	+	+	+	+	+			
K	+	+	+	+	+			
L	+	+	+	+	+			
M	+	+	+	+	+			
N	+	+	+	+	+	+	+	+
O	+	+	+	+	+	+	+	+
P	+	+	+	+	+			
Q	+	+	+	+	+			
R	+	+	+	+	+			
S	+	+	+	+	+			
T	+	+	+	+	+			
U	+	+	+	+	+	+	+	+
V	+	+	+	+	+			
W	+	+	+	+	+			
X	+	+	+	+	+	+	+	+
Y	+	+	+	+	+			
Z	+	+	+	+	+			

Deze klankcombinaties zijn mogelijk. De klinkers kunnen afzonderlijk gebruikt worden. De medeklinkers met uitzondering van de N, Q en X dienen door een klinker opgevolgd te worden. Omgekeerd is dit niet mogelijk. De overige mogelijkheden zijn: CHA CHI CHO en CHU.

Soundtracker en samples

Van de heer D. de Jong uit Beekbergen ontvingen wij de volgende tip. Veel Music Module bezitters zullen, voor het bestaan van Fac Soundtracker, menig avondje hebben besteed aan het samplen van geluiden en muziekfragmenten. Deze samples zijn niet rechtstreeks in Soundtracker 1.0 en 2.0 te laden

Listing

```
100 ' FENOMEN DEMO
110 ' Ernst Schuller
120 '
130 CLS:KEY OFF
140 ON ERROR GOTO 360
150 CALL INIT:CLEAR
160 PRINT "SRAAK DEMONSTRATIE VOOR SFG-01/05
170 A$="V8S8P6EEN"
180 GOSUB 340
190 A$="P5TEEE"
200 GOSUB 340
210 A$="P2DE>RII "
220 GOSUB 340
230 A$="V8P3S8,<HA,S8>ROO"
240 GOSUB 340
250 A$="P2S8IKE BEN EEN ,P2>S8YAA,P1>MA,>HAA"
260 GOSUB 340
270 A$="P3S8IKE KAN MO<I ,P4>PE,<RA>TE>N"
280 GOSUB 340
290 A$="P1IN ,P1JA,>PAN "
300 GOSUB 340
310 A$="S8P4TOTE ,P2CHINSE"
320 GOSUB 340
330 END
340 CALL SAY(1,A$)
350 RETURN
360 CLEAR:PRINT "Alleen voor de SFG-01/05";
370 PRINT " module met Music Macro":PRINT:END
```

CX5M-DEM.BAS

maar op de volgende wijze kunnen ze weer benut worden :

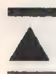
1 - start de computer op het laad de Creator
2 - laadt de sample in die je wilt overzetten
3 - reset de computer
4 - laadt Soundtracker in
5 - sample zit nog in het geheugen en kan via het menu worden weggeschreven



Listing

```
100 CLS:KEYOFF
110 ON ERROR GOTO 190
120 CALL INIT:CLEAR
130 ON ERROR GOTO 180
140 LINE INPUT A$
150 IF A$="END" THEN END
160 CALL SAY(1,A$)
170 GOTO 140
180 RESUME140
190 CLEAR:PRINT "Alleen voor de SFG-01/05";
200 PRINT " module met Music Macro":PRINT:END
```

CX5M-INV.BAS





YAMAHA

CX5M

IMPACT Musix-disk #1

Met een tweetal nieuwe demo's geven de heren van IMPACT een staaltje van hun beste kunnen weg. Op de Musix-Disk #1 staan een zestiental muziekstukken voor de FM-PAC en Music Module van uitstekende kwaliteit. Vanuit een eenvoudig opgezet menu kunnen de composities worden geladen en beluisterd. De muziek is soms een beetje kort en eentonig, dit laatste waarschijnlijk omdat men zich met name op de Music Module heeft gericht en de meeste muziek in dezelfde toonaard staat. Wegens gebrek aan deze module kan ik daar verder weinig over zeggen. De keuze van instrumenten en de gebruikte technieken bewijzen dat de heren het gebruik van Soundtracker uitstekend beheersen! De muziek is in te laden in Soundtracker 1.0 en 2.0. Op de "*Impaccen En Wegwezen*"-demo worden muziek en mooie graphics gecombineerd. Een viertal van de gebruikte muziekfiles zijn weer in te laden in Soundtracker. Er is inmiddels ook een Musix-Disk #2 verschenen.

IMPACT Musix-disk #1 : *f* 7,50
Impaccen en Wegwezen : *f* 15,–

Verkrijgbaar bij:
IMPACT
tav. H. Plaisier
Jan Luykenlaan 92
2533 JT Den Haag

MAGIC Music Module 2.00

Vanuit het niets verscheen er een testexemplaar van MMM 2.00 van de Unisoft Corporation. Met deze step-time sequencer, speciaal voor de Music Module kan wederom het nodige aan muziek worden gecomponeerd. Na de opstart (met CTRL !) verschijnt er een vectorgraphic van het logo van Unisoft. Met een druk op de spatiebalk komen we in het hoofdmenu terecht. Vanuit dit menu kunnen een zevental submenu's worden aangeroepen. Andere mogelijkheden zijn de composer, de afspeelroutine en een reset. Het geheel ziet er verzorgd uit. De menu's laten zich soepel bedienen en zijn voorzien van de nederlandse taal. Wegens het ontbreken van een Music Module kon het programma helaas niet uitvoerig worden getest. De composer en het sample menu vertonen duidelijk overeenkomsten met Soundtracker . Dit is niet verwonderlijk aangezien de step-methode de meeste vruchten af blijkt te werpen. Bij verdere vergelijking met Soundtracker zien we twee duidelijke verschillen. Ten eerste kunnen met MMM instrumenten worden gewisseld. Het is mogelijk om een 20-tal instrumenten uit de uitgebreide presetlijst te selecteren. Ten tweede heeft men bij MMM de beschikking over 148 tracks (een track is 16 steps) in tegenstelling tot Soundtracker die 63 tracks beschikbaar heeft. Helaas hebben deze twee pluspunten een groot minpunt, namelijk de omvang van de files. Deze zijn maar liefst 33K groot, wat wel erg fors is aangezien de drumkit van 2x16K apart moet worden bijgeladen. MMM is voorzien van een playback-routine die in eigen programma's kan worden ingebouwd, een handleiding van 21 kantjes en een datadisk met muziek.

MAGIC Music Module: *f* 25,–
Verkrijgbaar bij:
S.R. Kooymans
de Goudenregen 33
5831 RJ Boxmeer



DISKABONNEMENT 39
JANUARI - FEBRUARI 1992

SPELEN MET CIRKELS : deel 3

PROGR8	BAS	4	Basic
THEORIE	BAS	5	Basic
PROGR8A	BAS	6	Basic

TURBO PASCAL : deel 6

GRAPHICS	LIB	ASCII: Turbo Pascal routine

MUSIC CORNER

CX5M-DEM	BAS	19	Basic
CX5M-INV	BAS	19	Basic

POST

LLIST	COM	Turbo Pascal programma: zie pag. 54
LLISTPTR	COM	Turbo Pascal programma

SCC-MUSIXX

MUSIXX	ARC	Toelichting pag. 72
UNARC	COM	

GIOS

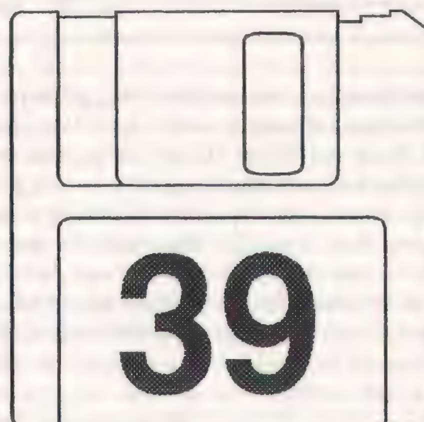
MEMMAM	COM	Turbo Pascal programma: zie pag. 80
MEMMAN	BIN	
CAPS	TSR	
COLOR	TSR	
MM23INTR	TXT	
MM23SPEC	TXT	
BK	COM	
BK-MAN	TXT	
CFGMMAN	COM	
TL	COM	
TV	COM	
TK	COM	
TV	BAS	
TLPATCH	BAS	

PRO-TRACKER DEMO

PTDEMO	LDR	Basic loader: zie pag. 82
PTDEMO	001	
PTDEMO	002	
ALF	PRO	
EVEWAR	PRO	
PROTRACK	000	
PROTRACK	BIN	
PROTRACK	LDR	
PROTRACK	FNT	
PROTRACK	TXT	
HI-TECH	PRO	
HYDRLIC	PRO	
INTHEAIR	PRO	
ANTRO	PRO	
MIAMI	PRO	
SECRETLO	PRO	
CHEVY	PRO	
ELECTRIC	PRO	
TOCCATA	PRO	
ROCK-CON	PRO	

BBS LIJST

BBSLIJST	ARC



War of the dead II

Vele leden hebben dit spel, maar slechts weinigen zijn tot in de tweede stage geraakt. Daarom deze complete oplossing mét elf kaarten.

Opmerkingen

- Met de shift-toets kun je zien welke voorwerpen je reeds bezit. Ze kiezen doe je met de cursortoetsen. Neem ze met de spatiebalk.
- Met F1 kan je een stage die gesaved was weer laden.
- Als je in een lift komt, moet je links onder lopen. Dan ga je verder.
- De vlammen in gebouw 1 van veld 10 halen power af.
- Om ergens binnen te komen moet je wel in het bezit zijn van een bepaald voorwerp. Voor het openen van de kluis in de bank, bijvoorbeeld, heb je de vlammenwerper nodig.

Veld 1

Je bent in het bezit van **een rechthoekig plaatje**. Begin bij Start. Raak tweemaal de generaal G aan. Van hem krijg je **een zender**. Raak nu O1 en O2 aan en ga naar gebouw 2. Versla het beest en raak dan E aan. Ga vervolgens naar C en raak ook deze aan. Van hem ontvang je **een soort camera**. Loop naar punt D. Hier hoor je een knal. Bij gebouw 1 is er een ontploffing. Er is een groot gat in de muur. Ga hier binnen. Volg de route op de kaart. Opgepast voor het gevaarlijke beest! Dit beest versla je het best door even aan de linkse kant van de deur te gaan staan. Het zal nu in het midden van de deur postvatten. Ga nu vlug naar de rechterkant van de deur. Je zal nu beschermd worden door de muur en toch op het monster kunnen vuren. Zo versla je **monster 1**. De volgende beesten zijn eenvoudig te verslaan. Save steeds waar mogelijk. Ga via de achterdeur naar veld 2.

Veld 2

Zoek gebouw 3, versla de dolende man en ga naar persoon C. Ga naar huisje 2, versla het beest. Ga daarvoor rechts van het beest staan. Raak het meisje B aan. Ga terug naar buiten. Er volgt een boodschap. Begeef je naar gebouw 4 en raak D en E aan. Ga opnieuw naar C, het meisje B zal nu bij hem staan. Raak beiden aan. Ga naar huisje 1 en raak A aan. Van hem ontvang je **dynamiet**. Begeef je naar punt Z waar twee vergrendelingen staan, deze ontploffen met de dynamiet. Loop nu naar links, maar het monster is er nog niet. Er komt wel een boodschap. Ga naar personen C en B, B is bij persoon C gaan staan (in gebouw 3). Ga naar kamer a. Versla de dolende man. In het linkse kastje zit **een flesje**. Neem dit mee. Ga nu naar L want daar staan de personen D en E. Ga naar links en versla **monster 2**. Nu kom je in veld 3 terecht.

Veld 3

Ga naar C en raak hem aan. Ga het huisje 3 binnen en versla E (het mannetje). Raak hem aan. Ga snel power halen. Loop binnen de omheining van het huisje linksom. Ga achter het huis de riool in. Hou tekening 4 in de gaten. Let op voor het beest! Raak het meisje F aan. Kom weer uit de riool. Eventueel power nemen. Ga weer naar buiten en raak G aan. Raak nu voor huis 3 de personen A, B, C en F aan. Hierna G en daarna weer A, B, C en F. Begeef je naar 6, de riool. Ga hier in en weer uit. Ga naar huisje 1 en raak D aan. Raak nu G aan en hierna D. D staat nu bij punt Q. Ga weer naar huisje 1, versla het beest en neem uit het groene kastje de sleutel. Dit is **sleutel 1**. Raak de vier personen bij G aan. Nu kun je eventueel weer huisje 3 binnen om power te halen. Ga bij 6 de riool in en open de deur met sleutel 1. Versla de twee mannetjes M en N, alsook O, even later. Blijf zoveel mogelijk rechts staan, dan raken ze je niet. Ga naar H en versla hem, raak hem aan. Versla mannetje P. Versla nu het beest. Raak I aan. Ga weer naar H. Die is weg en nu kun je naar Z. Raak de drie personen aan. Raak I weer aan. Van hem krijg je **sleutel 2**. Zoniet herhaal de aanraking van de drie personen. Ga uit de riool naar huis 2, versla het **monster 3**. Raak nu langs boven de stoel aan, die voor het kontrolebord staat. Je krijgt nu een boodschap. Ga naar de pijltjes en zo naar veld 4.

Veld 4

Ga gebouw 1 (een ondergrondse garage) binnen en raak A aan. Versla het beest achteraan links. Zie plan a om bij het beest te komen. Ga naar 2 (het bankgebouw), versla het beest en loop in de middengang tegen de stoel aan. Je krijgt hier een boodschap. Raak A aan. Ga naar 3 (helikoptergebouw) en versla het beest. In het kastje (tweede) zit **een brander**. Ga naar de bank en open met de brander de kluis. Raak B (meisje) en C (mannetje) aan. Raak A twee-

maal aan. Ga naar D en E en raak ze aan. Begeef je in gebouw 1 en raak A en het meisje aan. Ga naar de plaats Z, aan de lift. Hier ontvang je weer een boodschap. Ga naar buiten. Ga links en versla het beest. Raak aan in deze volgorde: D, E, F, G, H (die staan op de brug). C in de bank (die staat nu buiten de kluis). A en B (B is bij A gaan staan). D, E, F, G, H, C, D, E, F, G, H, C, A en B. Ga nu naar 4 en maak de garage open. Versla hier de vier beesten waarna je **monster 4** inpakt. Nu kom je in veld 5 terecht.

Veld 5

Versla het beest. Dit gebeurt als volgt. Ga tussen gebouw 4 en 5 staan, zo dicht mogelijk tegen 4. Je kan je dan niet meer zien op het scherm. Benader het monster zo kort mogelijk en blijf vuren. Ga naar gebouw 3. Binnen raak je B en C aan. Vervolgens D en daarna E. Ga weer naar buiten, en begeef je naar F. Nu gaat de deur van gebouw 1 open. Ga binnen naar 9. Opgelet voor de spion! Hij is als volgt gemakkelijk te verslaan: ga even naar de deur en de spion komt nu rechts in de deur te staan; loop snel achteraan tegen de muur en verschuil je achter de groene balk. Zo kan je de spion doden zonder energieverlies. Daarna naar 8. Hier moet je weer de spion doden! Blijf aan de trap tegen de muur staan. Dood de spion. Wederom naar 9. Vernietig de beesten. Raak G aan. Daarvan krijg je **sleutel 3**. Verlaat gebouw 1. Ga gebouw 3 binnen. Raak D aan die bij M staat. Raak C en hierna E aan. Op naar Z. Versla het beest. De deur gaat open, en daar liggen A en B. Raak A en B tweemaal aan. Weerom het beest verslaan (Ga aan de rechterkant van de kamer staan, anders kan je het beest nooit verslaan). Ga naar H raak ze alledrie tweemaal aan. Nu krijg je **sleutel 4**. Versla beest bij N. Raak C aan alsook H en D. Ga naar Q. Gebruik sleutel 4 om de deur te openen. Loop links omhoog. Hier krijg je **kogels**. Versla nu **monster 5** met de kogels. Raak de mannetjes aan bij M. Raak de mannetjes bij H tweemaal aan. Begeef je terug naar M en raak ze allemaal weer aan. Ga naar buiten. Raak mannetjes voor gebouw 1 aan (het deurtje 2 gaat open) en zo ga je naar veld 6.

Veld 6

Versla beest. Ga gebouw 1 binnen en versla het beest. Ga naar gebouw 2 de trappen op en raak A en B aan. Loop langs 8 naar huisje 3. Raak hier C en D tweemaal aan. Loop naar 9. Ga naar gebouw 2 en versla het beest. Raak persoon A aan. Ga naar buiten, kom weerom binnen en raak A weer aan. Ga gebouw 1 binnen en neem nieuwe powerpillen. Ga nu naar E en F die bij het fonteintje staan. Raak ze tweemaal aan. Weer naar gebouw 2 en raak A aan. Naar E en F en driemaal aanraken. Ga naar A hierna naar E en F. Naar gebouw 3 gaan. Raak C en D aan die in de kamer naast de kinderkamer zitten. Ga bij 11 het witte torentje langs achter in. In het begin van de gang kan je nog power nemen. Loop deze door, vernietig de beesten en zo kom je bij **monster 6**. Om het te verslaan moet je er rechts van blijven. Dit is niet zo eenvoudig. Verwissel hier van diskette (B). Je bent nu in veld 7.

Veld 7

Ga gebouw 1 binnen (Mc Koy's) en raak aan: C tweemaal, D en E eenmaal. Van C krijg je **een flesje**. Voor gebouw 2 moet je persoon F en daarna persoon A, die staat buiten de stadsmuren, aantikken. Ga terug naar gebouw 1 en raak er C, D en E aan. In de kerk (gebouw 2) is F bij I gaan staan. Raak alle personen in de kerk driemaal aan. Zoek A weer op en tik aan. In gebouw 1 weer iedereen aanraken. Ga naar A dan naar gebouw 2 en raak ze allemaal aan. Ga naar gebouw 1. D is daar nu weg. Raak C en E aan. Ga naar gebouw 3 en raak J aan. Ga naar 2 en versla het beest dat voor de deur staat. Ga binnen en raak ze tweemaal aan. Ga naar 1 en raak allen aan (B niet vergeten). Tik K aan, vervolgens J en weerom K. Op naar gebouw 1 en raak de twee overgebleven aan. Hetzelfde in gebouw 2. Ga naar Z en versla het zeemonster. De persoon A staat nu binnen de muren. Raak allen aan. Van hen krijg je **een ketting**. Raak vervolgens aan: J, de drie mannetjes naast gebouw 3, B in gebouw 1, weer de mannetjes naast gebouw 3 en in gebouw 2 alle drie de mannetjes, de twee achteraan zijn weg. Naar M in gebouw 3 en raak beide aan. Ga naar gebouw 1 en raak A aan. Die zit daar nu alleen. Daarna B, C, D, E, F, G, H, I en tweemaal M; van hem krijg je nu **sleutel 5**. Naar huisje 4 nu. Dit gaat open met sleutel 5. Hier krijg je een boodschap. Loop omlaag, sla O die zegt iets, versla **monster 7** en zo ga je naar veld 8.

Veld 8

Loop naar onder. Weer naar boven en raak man O tweemaal aan. Loop naar onder. De deur gaat open en raak A tweemaal aan. Je komt nu in de metro terecht. Ga naar onder en verlaat het perron via het trapje. Steek de sporen over en loop rechts op de sporen. Er volgen vier schermen met sporen. Vervolgens acht schermen met rijtuigen. Hierna weer drie schermen met sporen. Ga het metrostel naar binnen. Na het zesde rijtuig moet je links naar buiten gaan. Verlaat langs rechts het metrostation. Versla ondertussen ongeveer tien beesten. Geef aan het meisje de fles wisky; deze zegt wat. Versla beest. Loop via 9. Raak A aan. Raak B aan. Ga loods 3 binnen. Er komt een boodschap. Kom er onmiddellijk weer uit. Ga nu naar B daarna naar A en raak deze tweemaal aan. Van hem krijg je **een infraroodbril**. Ga weer loods 3 binnen en versla **monster 8**. Raak C tweemaal aan. Van hem bekom je **sleutel 7**. Raak B aan en ga naar loopbrug 2. Neem de boot en vaar naar veld 9.

Veld 9

Ga naar B (in gebouw 1) en raak hem tweemaal aan. Opgelet voor de spion!! Loop via de kamer met de loopbrug (spion!!) tussen de twee gebouwen naar gebouw 2. Let weer op voor de spion op de loopbrug. Versla de vier beesten. Versla het volgende beest. Hier ontvang je een boodschap. Versla vervolgens de spion. Raak C aan. Ga terug en versla de spion op de loopbrug. Ga nu weer naar C, tik deze aan en loop rechts tegen de muur aan; die gaat

weg. Volg de weg op de kaart en zie waar de beesten zitten. Ga naar Z en versla **monster 9**. Gebruik hiervoor de kogels. Ga ook zoveel mogelijk rechts tegen de muur staan, anders lukt het je nooit het monster te verslaan. Raak nu in bijgebouw 3 D aan. Van D krijg je **sleutel 6** en **power-full**. Ga terug naar Z. Loop van links naar rechts langs de schakelaars. Er volgt een boodschap. De deur van gebouw 2 is nu open. Ga naar E en F en raak deze aan. Hierna hetzelfde met G en H. Ga naar A en raak deze aan. Loop langs gebouw 1. Je krijgt een boodschap. Raak weer G, H, E en F aan. Ga naar I en J in gebouw 1 en raak deze tweemaal aan. Ga naar A; die is weg. Loop de brug over. Daar staat A en een heli. Loop er naartoe, er komt een boodschap, en je vertrekt met de heli naar veld 10.

Veld 10 - 1

Hou hier veld 4 bij de hand. Het is dezelfde kaart. Ga naar gebouw 1 en versla het beest. Dit moet je van links aanvallen. Ga het gebouw binnen en begeef je helemaal bovenaan rechts bij de twee liften. Opgepast! Niet door het vuur lopen. Loop van links naar rechts. Er volgt een boodschap en de lift gaat open. Raak A aan. Loop via 2. Versla beest. Loop naar links boven. Tik Z (de computer bovenaan) en de rode vlag (op tafel) aan. Zij geven je een boodschap. Loop langs de bovenste lift. Je bevindt je nu op de 24e verdieping. De rechtse liftdeur gaat open. Let op want er komt een spion uit. Verslaan! Save op verdieping 40. Anders moet je steeds helemaal opnieuw beginnen. Versla de drie beesten en **monster 10**. Dit doe je het best op de volgende wijze. Eerste beest: aan de linkerkant gaan staan en voluit op het midden van de rode kop schieten. Tweede beest: achteraan in de kamer gaan staan en naar beneden schieten. Derde beest: links gaan staan en van kortbij doodschieten. Monster 10: aan de rechterkant aanvallen. Raak B aan en ga met de lift omhoog. Raak B weer aan. Er komt weer een spion uit de andere lift. Je bent nu op verdieping 60. Versla het beest. Raak C aan. Versla beest.Het is aan te raden hier te saven. Loop langs P (dit is een positie, geen ventje). Je krijgt weer een boodschap. Raak C aan. Raak nu X aan. Je krijgt een boodschap. Ga naar brug, loop er over en versla het beest. Ga terug naar C om full power te nemen. Deze zal je nog nodig hebben in de laatste stage! Ga nu naar het dak van het nabijgelegen gebouw. Ga gebouwtje I binnen. Loop de trappen af.

Veld 10 - 2

Versla beest. Dit doe je als volgt: loop er naar naar toe, schiet en keer onmiddellijk terug om alzo de kogels van het monster te ontwijken. Ga lift in. Weerom het beest verslaan. Dit gebeurt als volgt: loop tot achteraan in de gang. Het beest komt dan in de deuropening te staan. Ga rechts van de deur staan. Zo kan je het monster raken en word je zelf niet geraakt. Raak A aan. Opgepast! Zij valt je aan. Versla haar en raak haar aan. De deur zal nu opengaan. Raak B aan. Deze verandert in een monster. Versla hem. Van hem krijg je een **blauwe bol met kralen**. Nu komt het hoofdmonster. Probeer het te verslaan. Kijk naar tekening a. Ga op de aangeduide plaats (x) staan. Duw "shift" en zet hem op de blauwe bol. Druk nu op de spatiebalk en het gat gaat dicht. Raak A aan. Er volgt een boodschap. Nu komt de einddemo.

Originele tekst en potloodtekeningen:

P. Grootjans (Sittard)

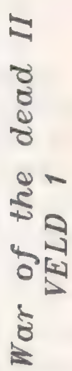
Correctie en uitwerking:

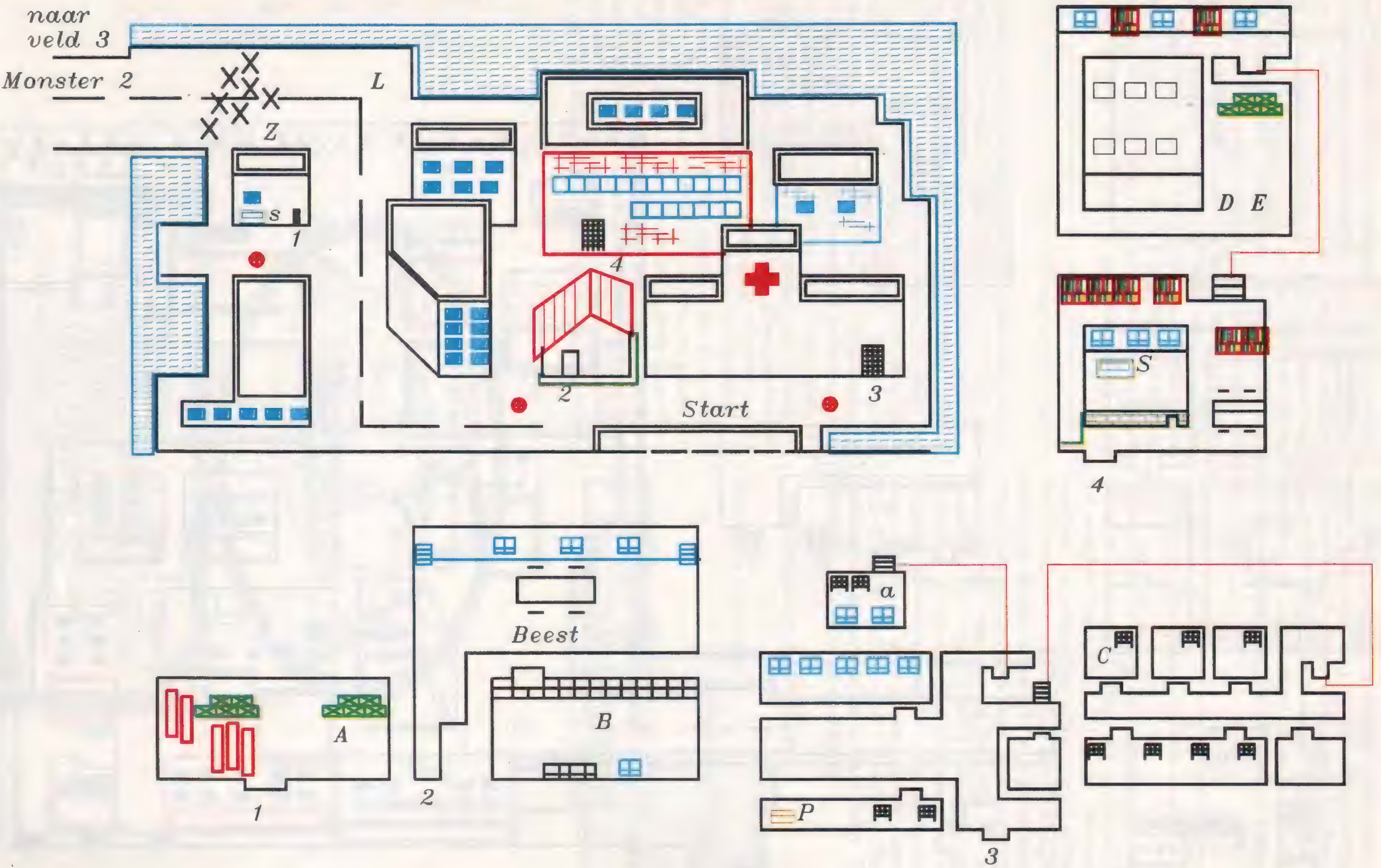
Hugo Dewijngaert (Leuven)

IN CLUB MAGAZINE 40 HET VERVOLG VAN DE KAARTEN !



Start
G
X1
S
P
X2
X3
X4
01
02
1
2
C
D
S
Naar veld 2
Beest
A
B
S
Beest
A
B
P
Beest
E
P
Beest
Gesloten
1
2

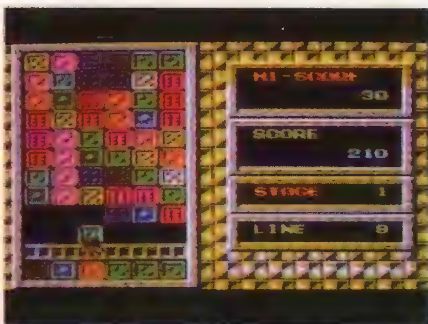




War of the dead II
VELD 2

Palmedes

Het spel Tetris heeft wat los gemaakt. Tal van varianten op dit spel zagen reeds het computerscherm. Op die varianten volgden weer varianten en mogelijk zelfs combinaties van varianten van varianten van varian.....



Om kleurendoof van te worden.

Palmedes is een Takerugame, een spel dat zonder opsmuk en poespas, verpakt in een eenvoudig plastic doosje, in Japan zo uit een machine kan worden gekocht zoals het hier met sigaretten gebeurt. Het is een spel van Hot-B en staat op een 3.5 inch floppy.

Een beetje van alles

Palmedes laat zich het best vergelijken met het zenuwslopende spel Klaxx, wat op diverse andere formaten een topper is geweest, gelardeerd met een vleugje Tetris. In Palmedes komen de stenen in rijen naar beneden. In het begin langzaam doch naarmate het level stijgt steeds sneller. De stenen in die rijen zijn wel gelijk van vorm, alle een rechthoek, maar verschillend van kleur terwijl de opdruk of het reliëf ook nog varieert. Het spelertje dat door ons wordt bestuurd bevindt zich onderaan het speelveld op een kader na dat zich nog onder het speelfiguur bevindt. De speler beschikt over een blokje zoals er vele naar beneden komen en kan deze naar boven schieten. Is het blokje gelijk aan hetgeen geraakt wordt dan verdwijnt dat blokje uit de rij. De speler kan de kleur van zijn speelblok wijzigen om op die manier alle voorkomende combinaties te kunnen laten verdwijnen. Klinkt eenvoudig genoeg zul je al denken, maar vergissen is menselijk zo ook in het geval van de moeilijkheidsgraad van Palmedes. Vreselijk en nog eens vreselijk moeilijk. Gelukkig heeft de speler nog een wapen tot z'n beschikking. Alle blokjes die worden weggeschoten verschijnen namelijk in het kader onder het speelfiguurtje. Hoe meer van gelijke soort hoe meer effect wordt bereikt wanneer de B vuurknop of de onderste cursortoets wordt geactiveerd. Heb je drie blokjes van gelijke kleur en/of structuur achter elkaar dan verdwijnt er één rij van het scherm, bij vier blokjes twee en bij vijf blokjes drie rijen. Dat ruimt behoorlijk op, dat kan ik je verzekeren. Maar nog blijft het een vreselijk moeilijk spel. Het komt niet uitsluitend op een snelle reactie aan maar toch ook wel enigszins op snel denkwerk. Het is natuurlijk nutteloos om blokjes weg te schieten wanneer je de complete rij met een druk op de knop kunt laten verdwijnen. Je moet dus duidelijk vooruitkijken en zoveel mogelijk gelijke stenen achter elkaar zien vrij te spelen. Op die wijze is het te doen, anders kun je het wel schudden.

Spelopties

Ook al hebben we dan een Takerugame in de computer, de uitvoering is zeker niet goedkoop. Alle belangrijke spelopties zijn aanwezig. Zo is het mogelijk om met twee spelers tegelijk te spelen, of in de tournamentmode tegen de computer. Natuurlijk is het ook mogelijk om rustig in je eentje te spelen. Helaas ontbreekt een save- of password optie. Je zult dus iedere keer dat je wilt spelen opnieuw moeten beginnen.

En de kwaliteit ?

Grafisch valt er niets op aan te merken, evenmin als de speelbaarheid. De muziek echter is een ander verhaal. Geen FM pac ondersteuning en een wijsje dat op een gegeven ogenblik nogal irriteert.

Conclusie

Palmedes zou je hier direct uit een automaat moeten kunnen halen. Helaas is dat niet het geval en is de prijs die we er hier voor op tafel moeten leggen aanzienlijk hoger dan in Nippon. Maar laten we die prijs even in het midden, dan is Palmedes beslist de moeite waard.

Jan van Roshum



Peach Up

In de serie Discstations uit de Oriënt zetten we deze keer de spotlights op Peach Up van Momonoki House. Het accent ligt op erotiek.

Net als de Discstations van Compile verschijnt Peach Up op 2 floppy's in een klein formaat doos. In het doosje vinden we naast de schijven een handleiding die ondanks het Japans zo nu en dan toch nog wel z'n nut kan bewijzen, aangezien vaak de te gebruiken toetsen worden aangegeven.
Evenals de Discstations bestaat de in houd van de Peach Up reeks uit een verzameling van programma's, reclameboodschappen en informatieve teksten. Nog een overeenkomst met de Discstations is de opstart met een fraai scherm en het gebruik van de capaciteit van het FM Pa(c)k.
Het verschil met de Discstations zit 'm niet in de kwaliteit doch in het feit dat de Peach Up's alle een erotische grondslag hebben.



En ook voor jou "Osoina.."!

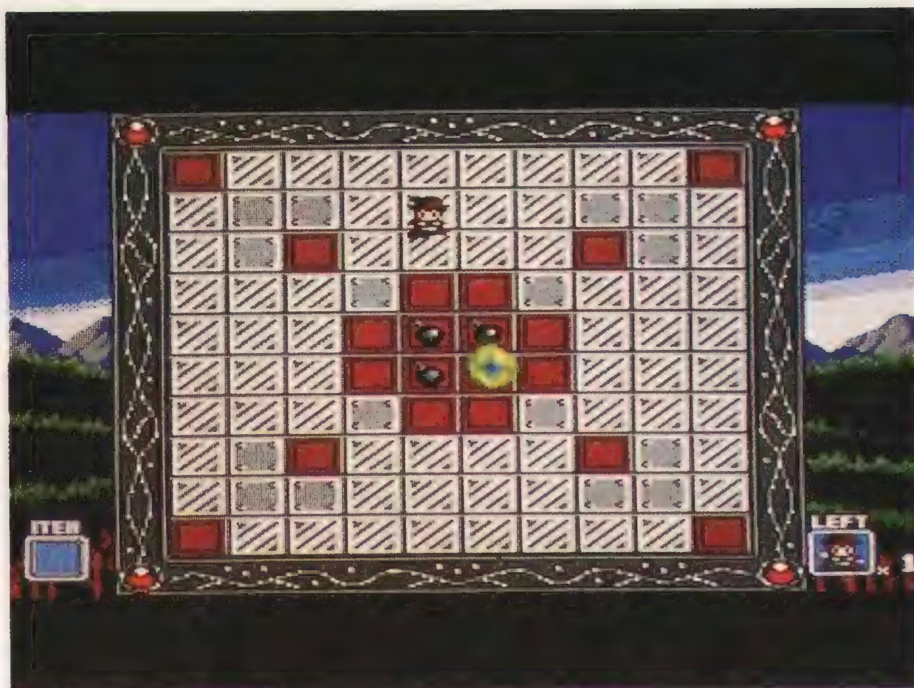
Peach Up 7

De inhoud van deze uitgave heeft een uitgesproken Japans karakter. De meeste onderdelen zul je dus door veel uitproberen moeten zien te begrijpen. Onder de eerste optie gaat er een spel schuil waarbij er een in net pak gestoken heer voor een gebouw staat. Na wat gerommel met de drie opties van het menu verschijnt er een vurig monster in beeld die met één hand het hoofd van de nette heer verbrijzelt. In het vervolg staan er drie meisjes te kletsen als de snoodaard een deur forceert. Na wederom wat rommelen met het keuzemenu volgt een scène die niet geschikt is voor jeugdige kijkers. Een van de meisjes wordt op een nogal gewelddadige wijze genomen. Degenen onder ons die wel eens de Japanse MSX tijdschriften hebben ingezien, hebben kunnen constateren dat de Japanners een nogal sadomasochistische inslag hebben. Dat komt in dit laatste onderdeel sterk naar voren. Overigens gaat een ander wel gepaard met zeer fraaie FM muziek hetgeen hopelijk de pijn voor het slachtoffer weer enigszins verzacht. Denk je dat het afgelopen is na deze brute aanval, dan kun je het wel vergeten. Wil je weten hoe het verder gaat dan moet je het zelf maar spelen.
De tweede optie is een reactiespel. Het scherm wordt gevuld met negen televisieschermen. Een door de speler bediend handje gaat over het scherm. Wanneer een scherm begint te trillen dan moet je razendsnel naar dat scherm toe en op de vuurknop drukken. Ben je niet op tijd dan verschijnt er een enorme penis en is het spel afgelopen. Op zich al even bizar als het spel onder optie één. Het is mij overigens niet gelukt om een ronde uit te spelen. Wellicht een spel voor snelle nymfomanen.
De tweede schijf wordt volledig ingenomen door een spel dat veel weg heeft van domino, maar dan met Japanse karakters. De stenen komen we ook tegen in spellen als Mahjong en Shanghai. Volgens de intro speel je tegen een van de vijf

dienstmeisjes waarvan de eerste de maten 80-58-83 heeft en dus ongetwijfeld sexy zal zijn. Eerst moet er gedobbeld worden wie de eerste zet mag doen. Op zich ziet dit spel er zeer fraai en overzichtelijk uit en het zou leuk zijn wanneer de spelregels bekend waren. Het lijkt een beetje op Rummikub of het kaartspel jokeren. Wanneer je echter wint verdwijnt de kleding van je tegenstandster.

Peach Up 8

Het eerste onderdeel van de tweede schijf betreft een spel met de naam Gunbuster. Een uitdagend kijkend meisje is je tegenstandster. Het blijkt om een quiz te gaan. Nu is een dergelijk spel in feite niet te spelen. Alles gaat in het Japans maar met gokken tussen Ja en Nee moet je toch 50% kans op een goed antwoord hebben. Ik zal het wel absoluut niet begrijpen. Ik scoor niets bij dit spel en stop er maar gauw mee.
De tweede optie is een soort gokspel genaamd R. en nog wat. Je speelt met kaarten waarop symbolen staan die met kracht te maken hebben. Twee "dames" staan tegenover elkaar en moeten door middel van de kracht van de gespeelde kaart elkaar uitspelen. Zo komen er voetjes en handjes op de kaarten voor met een cijfer. Afhankelijk van de keuze van je tegenstandster win je een ronde of niet. Blijkbaar is een vuistslag met kracht 4 zwakker dan een trap met kracht 1. De Japanse karakters hebben magische kracht en daarmee valt goed te scoren. Wanneer je een ronde verliest komt er een picture in beeld van een gehavende speelster. Win je dan komt er een totaal ontblote tegenstandster in beeld waarbij de kleren van het lijf zijn gerukt. We hebben prachtige dia's hiervan gemaakt, maar die zouden de censuur niet hebben overleefd, dus hebben we maar voor wat kuisere plaatjes gekozen. Wanneer je twee keer hebt verloren ligt je speelster totaal ontbloot en verslagen op de grond. Het resultaat hangt volledig af van wat voor kaart je krijgt toebedeeld. Op zich een aardig spel.



Mirror maze, het Walhalla op aarde

De derde optie is de Mailbox. Ondanks het feit dat van het geschrevene niets te begrijpen valt is het toch leuk om er naar te kijken. Twee meisje op een schommel bespreken samen de ingekomen post en de reacties en animaties zijn nogal koddig. Ik vermoed dat het om contactadvertenties gaat.
Optie vier geeft direct al een naaktpicture met daarnaast een Japanse tekst waarin alleen het woord Donkey te lezen is. Ik verwacht niet dat de jongedame voor ezel wordt uitgemaakt. Vermoedelijk wordt hier een verhaal verteld ondersteund met pictures van spaarzaam geklede dames.
De eerste schijf is het fraaist binnen deze Peach Up. Het betreft een heel leuk spel genaamd Mirror Maze en gaat om een figuur die rondwandelt in spiegelland. Binnen deze spiegels zitten vrouwen gevangen en om die te bevrijden zul je de spiegel moeten betreden en daar het spel spelen. Je speelt op een matrix, waarop een aantal vakjes verkeerd om liggen. Door over een dergelijk vakje heen te lopen draait hij in de goede richting en heb je alle vakjes op die manier bereikt dan is de dame in kwestie ook weer blij. Al naar gelang de speler vordert in Mirror Maze worden de spellen zwaarder en zwaarder. Tegenstanders op het speelbord vuren projectielen op je af en de vakjes liggen niet meer zo voor het grijpen. Hulpmiddelen zijn aanwezig, maar deze moet je weloverwogen gebruiken anders kom je nooit bij de laatste vakjes. Behoorlijk wat denkwerk en snelheid zijn nodig om dit spel uit te spelen. Je wordt in ieder geval steeds weer getrakteerd op een fraaie picture. Grafisch is dit spel sowieso de moeite waard en de FM muziek vormt een welkome achtergrondbegeleiding.

Conclusie

Net als bij de Discstations varieert de inhoud van de diverse uitgaven nogal. Het was niet de eerste keer dat ik Peach Up had gezien. Al met al moet ik zeggen dat de inhoud over het algemeen zeer de moeite waard is. Meestal staat er minstens één volledig en goed spel op een uitgave. De prijs is niet gering. Omgerekend komt deze op *f* 80,– inclusief opslagen als verzendkosten etc. Niet weinig, maar met name Peach Up 8 met daarop het spel Mirror Maze is beslist de moeite waard.

Jan van Roshum



The Tower of Gazzel

Nadat Fray haar held uit XAK uiteindelijk had gevonden, kon het natuurlijk niet uitblijven. De twee gaan samen op avontuur. De Japanse Suske en Wiske?

The Tower of Gazzel (ToG) van Micro Cabin staat op vier dubbelzijdige diskettes en is geschikt voor MSX 2 en hoger. Net als bij Xak 2 zal de Turbo R versie meer snelheid hebben. In de doos vinden we als gebruikelijk een fraaie, doch totaal onleesbare handleiding en een pakje pleisters met daarop de afbeelding van Fray. De helden gaan deze keer niet zonder verbandtrommel op pad.

Aan het eind van de intro zoals we die kennen van alle Japanse spellen, vrij uitgebreid dus, staan Fray en Latok tegenover een hoge toren, de Gazzel toren. Deze toren heeft wat weg van de Utrechtse Dom, die overigens volledig is nagebouwd door Japanners, maar dit terzijde. Aan de Gazzel toren ontbreekt trouwens een lantaarn om de vergelijking geheel te kunnen doorstaan. Vervolgens start het spel en staan held en heldin aan de bosrand en na enkele schermen lopen arriveren ze bij de toren. Daar worden zij opgewacht door twee andere figuren die in de loop van



Ik hoop dat de lift werkt.

het spel een zeer belangrijke rol innemen. De brug is reeds omlaag en na een uitbundige begroeting mag Latok een andere metgezel kiezen om samen met hem de geheimen van de toren te doorgronden.

Toch Xak III..

De opzet is volledig gelijk aan de twee voorgangers Xak en Xak II. Het speelscherm alsmede de menuschermen zijn inmiddels een vertrouwde omgeving geworden voor de fans van Xak. Ontbrak de BGM mode in Xak II, in ToG is direct weer alle muziek te beluisteren en daar boven op ook nog eens alle geluidseffecten terwijl de muziek gewoon doorspeelt. Ofschoon de muziek zonder FM Pa(c)k zeer fraai is valt ze toch in het niet in vergelijking met de via dit wonderkastje voortgebrachte klanken. De componisten van Micro Cabin hebben zich wederom overtroffen. In totaal zijn er maar liefst 32 composities direct te beluisteren. De besturing van de menu's loopt zoals we al gewend waren middels de functietoetsen en de figuren laten zich op soepele wijze zowel met joystick als met de cursortoetsen besturen.

Het grote verschil..

is het feit dat je nu in plaats van één met twee speelfiguren tegelijk speelt. In ganzepas loopt het spul achter elkaar aan. Ik ben er nog niet uit wat het nut hiervan kan zijn in dit spel. Mogelijk dat de verschillende figuren noodzakelijk zijn om bepaalde delen van het spel tot een goed einde te kunnen brengen. Ik denk hierbij bijvoorbeeld aan deuren die met behulp van de tweede man of vrouw wel open gaan, terwijl je die in je uppie nooit open had gekregen. In feite is dat de lijn van de echte R.P.G.'s waarbij iedere speelfiguur haar of zijn eigen sterke, maar ook zwakke kanten heeft. ToG is echter geen RPG doch een puur actie avontuur. Je gaat de vijanden dan ook real time tegemoet en bevecht ze in het directe speelveld.



■ *Logeerkamer met stromend water.*

Nog een verschil

Zover ik het spel tot op heden heb kunnen bekijken, zowel door het zelf te spelen als op de screenshots in de Japanse magazines, speelt het hele verhaal zich af in de Gazzel toren. In Xak en Xak II speelde het verhaal op verschillende lokaties zoals in de bossen, in kastelen en zelfs op het water en in de lucht. Maar nogmaals, ik heb slechts een fractie van het spel kunnen spelen, dus wat er nog in het verschiet ligt zal moeten blijken. De eerste Boss moet ik nog tegenkomen en die zijn, als ik afga op de foto's, weer fraaier dan in de voorgangers.

Japanse topkwaliteit

Speelbaar tot en met, muzikaal een verrukking en beelden om van te kwijlen. Kan ik het nog duidelijker zeggen. ToG is een absoluut topprodukt. Jammer van het Japans, maar door het gebruik van iconen is het spel zeer goed te volgen en met een beetje doorzettingsvermogen geheel te spelen. Vanzelfsprekend ontbreekt de Save optie niet. Hierbij komt een van de figuurtjes aan de poort om de hoek kijken. Zij houdt de laatste speelstand bij naar keuze op disk of in de S-Ram van de Pac.

Conclusie

Ja, eigenlijk heb ik het al gezegd. Tower of Gazzel is grote klasse. De prijs in Japan bedraagt 7.800 yen en komt omgerekend op ƒ 149,–. Via kanalen als bv. Engine in Leusden zal de prijs tussen de ƒ 175,– en ƒ 200,– komen te liggen. Fors voor een spel, maar ik ben ervan overtuigd dat de echte liefhebber van de Xak-reeks het er voor over zal hebben.

Dit recentie exemplaar werd zoals nagenoeg alle besproken Japanse software in dit blad rechtstreeks door Gerrit Willemse uit Japan gehaald, waarvoor wij hem uiteraard zeer dankbaar zijn.

Jan van Roshum



Jan Clements bespreekt de nieuwste diskettes

DISK MAGAZINES

IS ER NA ZANDVOORT EEN VORM VAN AARDAPPELMOEHEID ONTSTAAN ONDER DE REDACTIES VAN DE DISKMAGAZINES ? WACHT IEDEREEN MET HET UITBRENGEN VAN HET MAGAZINE TOT DE KERSTDAGEN ? OF ZIJN SOMMIGEN DRUK MET REORGANISEREN,OPHEFFEN,FUSEREN ETC.? WE WETEN HET NIET, MAAR HET ENIGE DISKMAGAZINE DAT OP TIJD EN IN HOGE FREKWENTIE VERSCHIJNT IS QUASAR ! HOEWEL 'T VANZELF SPREEKT DAT JE JE ABONNEES GEEFT WAARVOOR ZE BETAALD HEBBEN EN 'T DUS OOK VANZELFSPREKEND IS DAT JE VERSCHIJNT EN 'HET LIEFST OP TIJD, EEN PLUIM OP DE HOED VAN QUASAR ! WELLICHT KUNNEN DE ANDEREN HIERAAN EEN VOORBEELD NEMEN. HOEWEL WE 'T OPHEFFEN VAN DISKLINE BETREUREN, KUNNEN WE ONS VOORSTELLEN DAT JE BIJ GEBREK AAN MATERIAAL DAN BESLUIT ERMEE TE KAPPEN. EEN ANDERE OPLOSSING IS MOGELIJK SAMENWERKING MET ANDEREN, WE ZIJN DAN OOK BENIEUWD OF ER IETS MOOIS GROEIT UIT HET SAMENGAAN VAN GENIC EN FUTUREDISK...... OVER SAMENWERKING GESPROKEN: NA EEN JAAR VOORNAMELIJK RUIMTELIJK ZWAMMEN IN HET LANDELIJK MSX-BERAAD WAS HET RESULTAAT HIERVAN TIJDENS DE HCC-DAGEN ZICHTBAAR..... WAS ER EERDER NIET GESPROKEN OVER EEN MSX-STRAAT OP DE HCC ? NATUURLIJK IK WEET 'T, DE HCC DEED MOEILIJK OVER BESCHIKBAARHEID VAN KRAMEN EN DE PRIJZEN LIEGEN ER OOK NIET OM, MAAR SAMEN HADDEN WE TOCH..... ENFIN JAMMER !

QUASAR #8

Diskette gestart, reclamespot *verplicht* bekeken, veel gekraak van de diskdrive terug in basic en wat meldt mijn machine :

```
Jack's BASIC version ?.??
Copyright 1991 by the VETNEK software company
Plenty bytes free (twice the half)
Harry's Disc Basic version 0.00a
Ok
█
```

Enfin, gelukkig het schijfje nog net niet retourgezonden, want de nieuwste basic van Harry en Vetnek werkte dus niet, maar hadden we anders kunnen verwachten... Vervolgens lijkt 't voor onze vriend '2 minuten voor 12'. Of Vetnek viert te vroeg oud & nieuw of 't einde nadert.... Arjan Prosman doet zelf 't voorwoord en maakt nog eens duidelijk wie daar in Gouda nu eigenlijk de baas is. Deze keer geen PASCAL cursus. De toekomst van deze cursus lijkt erg duister, bij gebrek aan vrije tijd van de schrijver van deze rubriek. Vrijwilliger gevraagd ! In de nieuwsrubriek o.a. 'het echte verhaal over HSH' In de informatierubriek meldt de redactie enkele italiaanse MSX-enthousiasten ontmoet te hebben en men hoopt dan ook binnenkort tot uitwisseling van programma's te komen. Ook wij hadden contact met een italiaanse jongen die de beurs in Zandvoort bezocht en ontvingen een partijtje software, dat we nog moeten bekijken, waarna we er op terug zullen komen. Quasar #8 was weer de moeite van het lezen waard.

QUASAR #9

We betrapten Harry tijdens het Playboy Strippoker, het spel waarover we in onze vorige aflevering al melding maakten en aangezien zijn tong op z'n schoenen hing, hebben we 'm niet te lang gestoord. We ontvingen #9 al 3 weken na #8, wat een tempo! Al aangekondigd wordt dat aflevering #10 een feestelijke aangelegenheid wordt. Gevraagd wordt om suggesties voor 't uiterlijk te doen: Wel af en toe eens een plaatje bij de teksten zou niet misstaan ! ➡

In de nieuwsrubriek wordt de brief die v/h Genic zond aan zijn leden integraal afgedrukt. Ook wij zijn benieuwd wat de nieuwe stichting "The Rising Sun" (of "Sunrise" dat was nog niet duidelijk) er van zal gaan maken. Clubguide #11 en #12 alsmede Clubguide Picturedisk #11 en #12 zullen deze maand(december) nog worden uitgebracht, terwijl Rijnstreek Future Magazine #8 nog uit zal brengen. In het Sofware menu een speelbare demo van INFINITY, een uitgave van onze eigen club, gemaakt door Edwin Weijdema en Frank Huisman.

INFINITY:
DE KNALLER OP DE HCC !

Verder de fun-demo, een pd-scroll-programmaatje,begeleid door fraaie FM-klassiek. Met spanning zien we uit naar Quasar #10

Jan Clements

Commentaar

MSX DISKLINE
Zal dus niet meer verschijnen: Er kwamen te weinig reacties om de kwaliteit van Diskline te waarborgen. Jammer, want Diskline was een prima tegenhanger van alle 'scrollende ontspannings-diskmagazines'. De 3 MDL-diskettes met ruim 1,7Mb aan software zijn echter tegen sterk gereduceerde prijs alsnog te verkrijgen t.w. ƒ 20,-- incl. porto. Daarnaast verschijnen er een aantal compilaties van de 3 MDL-diskettes, tw MDL-Utilities, en MDL-DP. Deze compilaties kosten f 9.95 incl. porto Het pleziert ons onze disk-abonnees deze keer Diskline #2.00 aan te mogen bieden, weliswaar op een enkelzijdige diskette en dus in gecomprimeerde vorm, omdat we ook rekening willen houden met met de MSX-1 gebruikers. Wellicht nog een aanleiding om ook de andere programma's aan te schaffen. We wensen Henk Heyligers, die nu verder MSX't onder de naam ARROW SOFTWORKS veel succes en wie weet komt er nog wel eens iets moois voor MSX uit zijn handen.

Jan Clements

STUUR UW DISKMAGAZINES TER BESPREKING RECHTSTREEKS AAN:
Jan Clements,
Leidsekade 86 bis,
3531 HA Utrecht
Ook voor aanmeldingen Vetnek-fanclub

INTRO bij DISKLINE #1.02

MSX DiskLine begon anderhalf jaar geleden met het uitgeven van een diskmagazine. Deze diskette zou anders moeten worden als alle andere diskmagazines. M.a.w niet teveel zgn 'kijk & luister software'. Wij stelden ons als primair doel om een diskmagazine te maken met programmeerinformatie en utilities om de gebruiker te stimuleren om zelf een iets te maken en dat dan aan ons toe te sturen dus *'voor en door MSX'ers'*. Als Introductienummer werd **MDL #0** uitgebracht. Deze was(is) te dowloaden in diverse BBS'n of kon worden aangevraagd bij de redactie door een diskette, porto en een zelfgeadresseerde en gefrankeerde enveloppe toe te sturen.

Diskline

(c) Doublesoft
Bijlage bij MSX-Club Magazine

Dit bleek een succesformule, er werden zeker een 200 à 300 downloads van gemaakt. Maar het succes bleef helaas niet. De wisselwerking, die had moeten ontstaan bleef uit. Met moeite hebben wij nog 2 nummers kunnen uitgeven en onlangs hebben wij besloten om geen nieuwe MDL's uit te geven. Niettemin willen wij de diskabonee's van MSX Club België/Nederland en alle andere lezers toch nog laten kennismaken met de prima software en artikelen op onze diskettes. De diskabonee's krijgen **MDL #1.02** (de laatste) als extra diskette en voor alle andere lezers hebben wij een leuk aanbod om nog eenmaal aan deze serie diskmagazines te komen (zie onderstaand stempel) Vanaf deze plaats wil ik speciaal Leon van Knijff bedanken voor het werk dat hij verzet heeft voor **MDL**. Hij maakte o.a het zeer mooie menu voor **MDL** en tekende tevens voor STARTER, een programma dat op iedere diskette behoort te staan. Ook dank ik de andere medewerkers die voor software hebben gezorgd. En last but not least de gebruikers. Zij hebben ervoor gezorgd dat **MDL** nog twee diskettes heeft kunnen uitgeven.

Henk Heyligers

ARROW SoftWorks, uitgever MDL

FW-RSU1W

Panasonic Image Scanner

De Panasonic Scanner wordt grondig onder de loep genomen door Hans Otten. Geïnteresseerden wordt tevens een mogelijkheid tot bestellen geboden en heeft u een PC dan ziet u hier mogelijk onvermoede mogelijkheden.

Gebruiksaanwijzing

Na door Jan Clements verrast te zijn met een paar doosjes met daarin de Panasonic Image scanner voor MSX-2 en het verzoek te kijken of het ding wel te gebruiken valt, heeft een speurtocht en vele experimenten geleid tot deze gebruiksaanwijzing. De scanner bleek na wat vertaalwerk en aanpassen prima bruikbaar om plaatjes te scannen die bijvoorbeeld in Dynamic Publisher zijn te gebruiken. In dit verhaal wordt uitgelegd hoe de scanner moet worden gebruikt en hoe de programmeur er zelf verder mee aan de slag kan. De vertaalde en aangepaste programma's zijn via de MSX Club Nederland te verkrijgen.

Aansluiten

De scanner wordt in twee dozen geleverd; de grotere doos (FS-IFA1) bevat de MSX-2 componenten: de cartridge, de externe voeding (110V primair, 12V secundair) en twee diskettes en de kleinere bevat de imagescanner. Aansluiten is eenvoudig. Zet de computer uit en plaats de cartridge in een vrij slot. Sluit de voeding en de imagescanner aan op de cartridge, vergissen is niet mogelijk. De voeding kan niet rechtstreeks in een 220V aansluiting, een 220V naar 110V omzetter is noodzakelijk. Of een andere voeding kan worden gebruikt, de aansluiting en spanning zijn van een gebruikelijk soort (12 V 500 mA gestabiliseerd).

Bediening van de scanner

De image scanner is voorzien van een tweetal schuifschakelaars en een potmeter aan de bovenzijde en een drukknop bovenop. De schuifschakelaar met de standen 4/6/8 dient voor het kiezen hoe breed de scanner een plaatje leest. Hoe breder des te minder het oplossend vermogen wordt. De schuifschakelaar gemerkt 2/16 laat de keuze tussen puur monochroom (2) of scanner met....dithering. Met dithering worden grijstinten gesimuleerd, deze stand is meer geschikt voor foto's en kleurige plaatjes. Met de potmeter kan het overgangspunt tussen aan en uit worden ingesteld. Om een goed resultaat te krijgen is het nodig om flink te experimenteren met de stand van deze instellingen. De drukknop bovenop dient om het scannen te starten.

Gebruik

De twee meegeleverde schijven bevatten niet zonder meer bruikbare programma's. Op de eerste schijf staat, als we de plaatjes in de Japanse handleiding goed begrijpen, een soort tekenprogramma. Vrijwel onbruikbaar met europesche MSX-2 machines. Aan de tweede schijf hebben we iets meer, er staat programmatuur op die na wat studie en vertaalwerk alle mogelijkheden van de scanner laat benutten. Ga als volgt te werk om een werk diskette te maken :

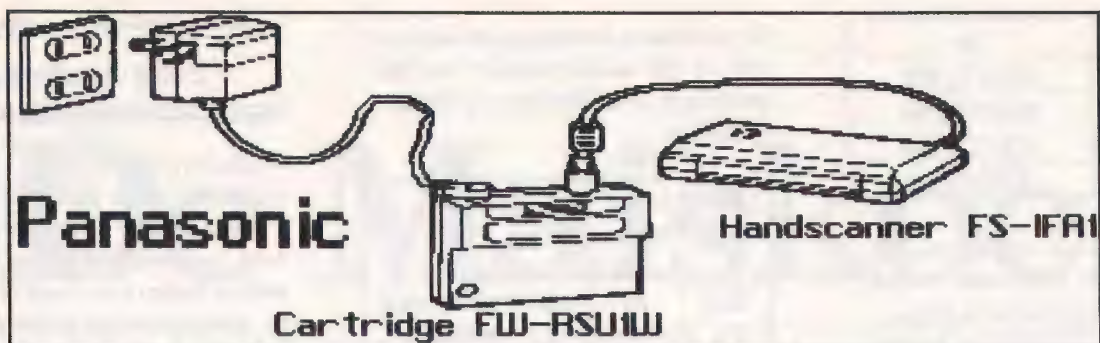
1. Kopieer van disk2 de programma's:

```
SCGET5.BIN
SCGET66.BIN
SCGET77.BIN
SCGET8.BIN
```

2. Plaats de volgende vertaalde en aangepaste programma's erbij: (dus niet die van schijf 2!)

```
MENU.BAS
MENU5.BAS
MENU6.BAS
MENU7.BAS MENU8.BAS
MENUS.BAS SCANPAS.BAS
```





De programma's MENUS.BAS en SCANPAS.BAS staan niet op schijf 2. Het doel van deze twee programma's wordt straks uitgelegd. Start vanuit Basic het programma MENU.BAS met het commando:

```
RUN "MENU.BAS"
```

en maak een keuze uit het getoonde hoofdmenu. Een AUTOEXEC.BAS met de bovenstaande opdracht is handig om een zelfstartende schijf te maken.

MENUx.bas

Deze programma's zijn vrijwel identiek met uitzondering van het gebruikte scherm 5, 6, 7 of 8. Het hoofdmenu van het programma bevat de opties:

Mode
Kleuren
Scannen
Files
Terug

Mode

Hiermee kan worden gekozen voor Nieuw (oude gescande informatie vergeten) of Mengen (samenvoegen met oude informatie). In het algemeen zal voor Nieuw (is default) worden gekozen, met Mengen en een andere kleuren combinatie kunnen leuke effecten worden bereikt.

Kleuren

De voor en achtergrond kan door de pijltjestoetsen te gebruiken uit het getoonde palet worden gekozen. Alhoewel de scanner monochrome werkt, kan op deze manier met meerdere kleuren worden gewerkt.

Scannen

Het licht van de imagescanner gaat bij deze optie branden. Door de drukknop bovenop de scanner even in te drukken en vervolgens de scanner rustig en in een rechte baan te bewegen wordt het plaatje onder de scanner ingelezen. Pas als het gehele voor de scanner beschikbare gebied is bereikt wordt de informatie naar het scherm gekopieerd. Vervolgens zal de keuze tussen bewaren of weggooien worden geboden. Bij weggooien blijft het vorige plaatje beschikbaar.

Files

Met deze optie kunnen we de informatie op het scherm bewaren in een bestand (Save) of van disk lezen naar het scherm. Problemen met de disk worden netjes afgevangen.

Terug

Met deze optie wordt teruggekeerd naar het hoofdmenu.

Dynamic Publisher en de imagescanner

Het programma Dynamic Publisher verwacht plaatjes in de vorm van stempels. Door vanuit het hoofdmenu de optie 'Stempels' te kiezen wordt het programma MENUS.BAS gestart. Dit programma werkt net als de andere MENUx programma's maar maakt stempels aan (met een grootte van 512x212 punten) die in Dynamic Publisher kunnen worden verwerkt. Met het hierna besproken programma SCANNER gaat dit overigens veel eenvoudiger.

SCANNER

Scanner is een programma, oorspronkelijk voor de HAL handscanner ontwikkeld, dat is aangepast voor de Panasonic handscanner. Vooral voor het aanmaken van stempels -- de grootte is instelbaar en foutjes in het gescande plaatje zijn te verwijderen -- is het gebruik van dit programma aan te raden. Een muis is voor sommige opties nodig maar die heeft een DP gebruiker toch al. Het programma is voorzien van online help informatie.

Conversie naar PC

Mijn MSX staat broederlijk naast een PC, iedere computer heeft zijn voor- en nadelen. De met de scanner aangeleverde plaatjes (stempels) zijn prima te gebruiken als deze worden geconverteerd naar bijvoorbeeld het PCX formaat. Daartoe heb ik het programma CNVS geschreven dat conversie tussen MSX (scherm 5-12, Dynamic Publisher schermen en stempels) en PC (PCX) mogelijk maakt. Professionele desktop publishing programma's zoals Pagemaker verwerken plaatjes in het PCX formaat.

Gebruik in programma's

De scanner is eenvoudig vanuit Basic te gebruiken. Voorbeelden daarvan zijn te vinden in het programma MENUx.BAS en SCANPAS.BAS. De scanner software werkt alleen in schermen 5, 6, 7 en 8. Voor elk scherm is een apart machinetaal programma beschikbaar met dezelfde functionaliteit maar natuurlijk een verschillend oplossend vermogen.

scherm	file
5	SCGET5.BIN
6	SCGET66.BIN
7	SCGET77.BIN
8	SCGET8.BIN

Deze machinecode wordt geladen op lokatie D000. Informatie wordt met het Basic programma uitgewisseld op lokatie D800 en hoger.

Locatie	Inhoud bij aanroep	Betekenis
D800	0	start scannen
D801	1	Overschrijven oude informatie
	2	Mengen met oude informatie
D802	x	kleurnummer voorgrond punten
D803	x	kleurnummer achtergrond punten

Het resultaat van het scannen wordt in lokatie D800 teruggeven: 0 betekent dat het scannen niet normaal is afgelopen, bijvoorbeeld door het indrukken van de ESC toets.

SCAN5.BAS

Een minimaal programma om de scanner te kunnen gebruiken in scherm 5 staat onderaan deze pagina klaar om ingetikt te worden. Maar onder de naam SCAN5.BAS vindt u het ook op de schijf van het diskabonnement.

De routine op lokatie D800 slaat de gelezen informatie eerst in de interface op, waarna het naar het scherm wordt gekopieerd. Daarom zien we pas als het scannen gereed is het resultaat op het scherm.

De routine is overigens zo slim om ook op een andere manier van het geheugen in de interface gebruik te maken.

Locatie	Inhoud bij aanroep	Betekenis
D800	80	copieer scherm naar interface
	81	copieer interface naar scherm
D804		regelnummer voor begin copie (0..211)

Een voorbeeld hiervan om het scherm veilig te stellen en weer terug te halen uit MENU5.BAS: naar interface vanaf regel y-1:

```
540 POKE &HD804,Y-1:
    POKE &HD800,&H80:
    A=USR0(0)
```

terug naar scherm:

```
580 ...POKE &HD800,&H81:
    A=USR0(0).
```

Hans Otten



Listing

```
10 SCREEN 5
20 CLEAR 200,&HD000
30 DEFUSR0=&HD000
40 BLOAD "scget5.bin"
50 POKE &HD800,0:POKE &HD801,1
60 POKE &HD802,1:POKE &HD803,15
70 A=USR0(0):IF PEEK(&HD800)0 THEN GOTO 100
80 BSAVE "TEST.SC5",0,&H69FF,S
100 END
```

SCAN5.BAS

Extra commentaar

Wellicht is onze mening enigszins subjectief,maar dan geven wij vooralsnog de voorkeur aan de HAL Scanner, die helaas momenteel in Japan niet meer te leveren is. Bovendien, we hebben immers niet allemaal een krantenwijkje, de Panasonic Scanner komt momenteel omgerekend in Nederlandse guldens op ƒ 800,– incl. voeding, terwijl de HAL Scanner indertijd slechts ƒ 560,-- kostte. De Panasonic ligt niet al te gemakkelijk in de hand, het risico dat je het apparaat onwillekeurig iets verkeerd beweegt, leidt snel tot mislukken van de scan. Tijdens het scannen kunnen we ook niet zien op het scherm wat we doen, terwijl bij de HAL Scanner alles zichtbaar was. Een pluspunt is, dat de scanner een groter oppervlak van het papier bestrijkt, waardoor de scan ook breder is. Wel zien we dat, wanneer we de gehele breedte gebruiken, dat de afbeelding nogal uit z'n fatsoen wordt getrokken, dit in tegenstelling tot de HAL Scanner. Desalniettemin, een leuk apparaat voor de liefhebbers van Dynamic Publisher, etc.. Het door Hans Otten in het Nederlands herschreven programma is zeer gebruikersvriendelijk en wijst zich echter vanzelf. Dank hiervoor aan Hans Otten en tevens dank aan Gerrit Willemsen, die ons de hardware beschikbaar stelde. Belangstellenden kunnen evt. bij hem de Panasonic Scanner bestellen bij vooruitbetaling van de aanschafprijs. Ook via JC-DATABANK is info mogelijk. Ook op deze adressen kunt u het door Hans Otten geschreven programma bestellen, voor zowel de Panasonic- als de HAL Scanner.

Jan Clements

Gerrit Willemsen



De Maiskoek

RUBRIEK VOOR ALGEMEEN COMPUTERNIEUWS EN MSX-NIEUWS IN HET BIJZONDER

Bijdragen voor deze rubriek inzenden naar de redactie
MAISKOEK, Hunze 30, 3961 JB Wijk bij Duurstede

Lekker de ruimte

Comparex levert in 1992 het 6490-3 schijfgeheugen. Dit systeem heeft een capaciteit van maar liefst 34 Gigabyte. Deze enorme hoeveelheid is dan tevens nog bereikbaar met een gemiddelde zoektijd van slechts 12.5 msec.

Moerasbacterie in 3D

U vraagt zich waarschijnlijk af wat een zoutmoerasbacterie (bacteriorhodapsin) in een computerblad doet. Wel, deze bacterie is in staat om optische energie om te zetten in chemische en elektrische. Dit kale feit is echter niet zo bijzonder, wel bijzonder is. dat we hiermee in staat zijn geheugens te maken die de data in driedimensionale vorm kunnen opslaan. Dit geeft een enorme winst in opslagruimte en maakt toekomstige computers daarmee veel kleiner. Ook kan de data veel sneller worden opgevraagd en worden holografische beelden langzamerhand reële mogelijkheden. Wij zullen nog enige jaren geduld moeten hebben voor zo'n computer op ons bureau staat, maar er wordt aan gewerkt.

IBM TIPPERS

De medewerkers van IBM zijn nu eindelijk beloond voor hun harde werken. Het amerikaanse Horeca magazine heeft hen namelijk uitgeroepen tot slechtste fooigevers van het jaar. Op een eervolle tweede plaats kwamen de advocaten, leraren (hallo, Frank!) doctoren en vrouwen boven de 40.

Hello Japan

Loek van Kooten van MSX Engine heeft recent telefonisch contact gehad met een redactrice van MSX Fan. Het gesprek werd gevoerd in een mengelmoes van Japans en Engels. Resultaat is wellicht de opname van delen van de Dragondisk op de Discstations van Compile. Verder bleek dat de meningen rond MSX ook in Japan verdeeld zijn. Panasonic en Ascii zijn vastbesloten om MSX tot Japanse standaard te verheffen. Panasonic zou reeds een opvolger voor de Turbo-R op het programma hebben staan, doch wacht tot er weer wat vertrouwen in de (MSX) markt is. Ook werd duidelijk tijdens dit gesprek dat Micro Cabin, de makers van Xak en Tower of Gazzel, nog veel in petto heeft voor MSX.

PANASONIC komt met nieuwe TURBO R

FS-A1~~S~~GT

De FS-A1ST wordt na een jaartje opgevolgd door de FS-A1GT. Het is weer een Turbo R met een vergelijkbare behuizing als de oude Turbo R.

Ook hier zit weer een R800 èn een Z80 processor in en de folder spreekt over 16-bit. Uit evaring wijs geworden weten we dat dit betekent dat de adressering 16-bit is (dat is ook al zo bij de MSX-1) en dat de R800 intern 16 bit is maar het datapad zal wel weer 8-bit breed zijn.

De japanse prijs ziet er goed uit maar u weet ook dat yens nogal in waarde blijken te stijgen in hun reis naar Nederland. De machine bevat in totaal 2513920 bytes aan diverse soorten geheugen. Maar voor de meesten onder ons zal de 512 KB normaal RAM de belangrijkste zijn. Het belangrijkste verschil met de oude Turbo R is, naast het grotere geheugen, de MIDI aansluiting. Lees het artikel voor de overige gegevens.

2513920 bytes

Analfabeten bij Ford

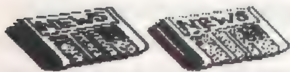
De Ford Motor Co. heeft een geslaagde proef genomen met het gebruiken van analfabeten in de produktielijn. Ford had daartoe zogenaamde Scriptwriters in gebruik genomen. De inspecteurs kruisten met deze Scriptwriter aan wat er mankeerde en met slechts kleine aanwijzingen van collega's bleken analfabeten in staat met deze in oorsprong voor de administratie bedoelde informatie overweg te kunnen. Dat de lijsten al drie jaar lang niet gewijzigd zijn is duidelijk een voordeel hiervoor. Maar voordat u nu Ford de rug toekeert / omarmt vanwege deze personeelsbezetting dienen wij nog te melden dat ook Daimler Benz in de VS dit systeem overweegt te gaan invoeren.



Wij lezen voor u

MSX Magazine en Fan, november en december.

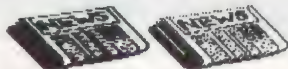
Software
Op software gebied zijn in deze uitgaven The Tower of Gazzel, Sorcerian, Heroes of the Lance en Illusion City de belangrijkste onderwerpen. Het laatst genoemde spel is van Micro Cabin en betreft een RPG voor de MSX Turbo-R. De foto's tonen hele fraaie scènes en het vervult me nu reeds met spijt dat dit spel niet voor de MSX 2 wordt uitgebracht. In no. 11 stond Sorcerian met stip op de eerste plaats van de top 30. Scenario 1 van deze RPG wordt volledig uitgediept kompleet met series schermfoto's. Voor wat betreft The Tower of Gazzel verwijs ik naar de test in dit nummer van MSX Club Magazine. Heroes of the Lance staat op ROM en kost 7.500 yen.



Hardware
Het grote nieuws is uiteraard de nieuwe Turbo-R, de Panasonic FS-A1GT. Deze machine is standaard uitgerust met 512 Kb Ram, het komplete pakket MSX View, omvattende ViewTed, ViewDraw, VShell, ViewPaint, PageBook en ViewCalc. Dit pakket komt in de plaats van de ingebouwde tekstverwerker in de eerste Turbo-R. Voorts is de FS-A1GT voorzien van een Midi aansluiting. De prijs is 99.800 yen, hetgeen betekent dat bij bestelling middels de bekende kanalen rond de *f* 2.000,-- uit de beurs zal moeten worden gehaald.
Voor 7.800 yen kunt u in Japan de nieuwe MSX muis van Panasonic, de FS-JM1-H, kopen.
Bit 2 brengt een nieuw Midi pakket op de markt genaamd M-Pack.

Listings
Voorts de nodige listings waarbij de FM programma's in no. 11 van de magazine het meest opvallen, nl. muziek van Gradius III en Ys II.

MSX Fan disk
Op de disk bij nummer 11 van de Fan de nodige basic listings. Via het fraaie menuscherm zijn alle programma's direct binnen handbereik van de gebruiker. Vaste rubrieken als Oldies, Games en MSX Viewcorner ontbreken ook deze keer niet. Ook de fraaie FM muziek is zonder inkloppen direct te beluisteren.



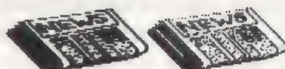
MSX Journaal oktober
In deze uitgave van de MSX Club Gouda is ondermeer te lezen:
Het vervolg op de oplossing van Burai
Bespreking Soundtracker 1.0 en 2.0
Vervolg maps van Golvellius
Eerste ervaring met Pascal, welke geen mooie vrouw blijkt te zijn
Een impressie van de beurs in Zandvoort
BBS-Gouda vanaf 26-10 online. Za. en Zo. van 15.00-23.00u, Ma., Wo. en Vr. van 18.00-23.00u. Tel.no. 03481-2639.



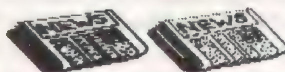
MSX Journaal november
Een dunne uitgave deze keer. Hierin ondermeer:
Bespreking Playboy Strippoker met een voor de makers teleurstellende conclusie.
Verslag 3e en 4e beraad van het LMO, wat staat voor Landelijk MSX Overleg. Hot item was ondermeer wat is wel en wat is niet illegaal bij hardwareprojecten als de MSX 2+ en FM Pa(c)k.
Voorts een artikel uit Intermediair no. 47 met als kop "De computer verovert Hollywood", hetgeen de relatie tussen computer en speelfilm en vice versa onder de loep neemt.



MAD november
MSX Avengers Doetichem behandelen ondermeer het Set Screen commando, waarvan door diverse mensen te pas en te onpas ge- ofwel misbruik wordt gemaakt. Uit het voorwoord blijkt het Turbo-R project niet geheel aan de verwachting te beantwoorden. Ook in MAD aandacht voor Playboy Strippoker, waarvan er na alle vernietigende conclusies niet veel meer verkocht zullen worden. Voor de echte beginners wordt nog eens uit de doeken gedaan wat nu eigenlijk een computer is.



Computer Thuis
Deze krant werd tot voor kort gratis aan belangstellenden gezonden. Het initiatief ging uit van Time Soft. Vanaf no. 10 wordt deze krant echter alleen aan donateurs of abonnees toegestuurd. Een abonnement komt op *f* 10,-- (voor zes nummers) en het donateurschap komt op *f* 15,--. U krijgt als donateur een clubpas hetgeen ondermeer 5% korting oplevert bij bestelling van software bij Timesoft.



Glaskabel naar Moskou
De duitse PTT is bezig met het aanleggen van een glaskabel net naar een aantal plaatsen in Oost-Europa. De lijn ligt er al naar Warschau en zal zich vermoedelijk gaan vertakken naar Boedapest, Praag en Bratislava, maar het hoofddoel Moskou wordt vooralsnog niet aangelegd. De CIA vindt de gekozen kabel te 'nieuw' en niet goed af te luisteren en wil daarom een ander en veel kostbaarder kabel. De Duitse PTT heeft daar weinig zin in en heeft nu de Europese Commissie gevraagd haar invloed uit te oefenen zodat alles alsnog volgens plan aangelegd kan worden.



GOEDKOOP GEHEIM
In een nederlandse tweedehandswinkel werd enige tijd geleden een laptop-computer aangetroffen met een militaire achtergrond. De computer was gestolen in Duitsland en behoorde toe aan een Britse militair. Een deense koopman bood het ding vervolgens te koop aan omdat hij hem niet aan de praat kreeg. Volgens een Engelse woordvoerder bevatte de computer alleen onbelangrijke informatie over 'nummerborden en zo...' hoewel men ten tijde van de diefstal hiervoor toch een diepgaand onderzoek in heeft gesteld. Het ministerie van Defensie heeft nu als tegenmaatregel aangekondigd voortaan alleen nog maar laptops met een verwisselbare harddisk te zullen verstrekken.

Fortran Update
Het internationale normen instituut ISO heeft een nieuwe norm voor Fortran afgesproken. Deze zgn Fortran 90 is upward compatible met de oude Fortran 77. Veranderingen liggen vooral in het free format vlak met langere variabelen namen en commentaren. Ook voor arrayoperaties werd het aantal mogelijkheden voor toepassing op hele arrays maar ook delen ervan uitgebreid. Interressant is de mogelijkheid de rekenprecisie computerafhankelijk op te geven, u kunt daarmee een programma testen op uw trage 486, terwijl de wachttijden nog net acceptabel zijn, om daarna het goedbevonden programma te laten werken op een supercomputer. In de USA zal de nieuwe norm trouwens onder Extended Fortran door het leven gaan. Waarschijnlijk kan geen Amerikaan het door zijn strot krijgen een norm te aanvaarden met een jaartal dat al gepasseerd is, op de amerikaanse toer had de norm op zijn minst Fortran 92 maar liefst Fortran 2000 geheten.

Pasmunt

Bij de voorbereidingen die voor een beursbezoek getroffen dienen te worden hoort ook het halen van pasmunt. Het is enorm vervelend als een koop niet door kan gaan doordat iemand zo betaalt dat er niet een adequaat bedrag aan wisselgeld geretourneerd kan worden. Vaak wordt de taak om voor voldoende pasmunt te zorgen op mijn schouders gelegd. Zo ook voor de HCC-beurs, de dag voor de beurs toog ik gehaast maar met vertrouwen naar het ministerieel aangewezen postkantoor alwaar men mij van voldoende duiten zou voorzien. Niet dus; deze service is slechts mogelijk tot drie uur. Mij werd verteld dat alleen met medewerking van de bereidwillige ambtenaar, die mij daartoe na tijdig telefonisch overleg wilde helpen een uitloop naar vier uur mogelijk ware geweest maar zonder die regeling.... nee, dan niet. Ten overvloede werd mij ter verklaring nog gezegd dat alles reeds in de computer verwerkt was en daardoor was het echt onmogelijk mij terwille te zijn. Nu breekt toch echt mijn klomp, want als er iets is dat juist door de invoering van de computer mogelijk is geworden, is het wel dat mutaties tot de laatste minuut voor sluitingstijd nog verwerkt kunnen worden. En nu mag de post wel een instelling zijn met wortels in een ver verleden, maar om deze regels, die in de tijd van voor Dickens misschien nog zinvol waren, heden ten dage aan gedupeerde klanten als waar in plaats van sprook te verkondigen gaat duidelijk te ver. Als zout in de wonde las ik kort daarna dat deze 'service' nog meer kosten gaat meebrengen.

Parcellus

KUNST

Het Pilotteam Computer Criminaliteit uit Den Haag heeft kortgeleden een vangst gemaakt van 200 AT-toetsenborden waarvan de bijgeleverde schijven besmet waren met het Michelangelo-virus. Omdat het Michelangelo-virus een typisch europees virus is, werd het niet gesignaleerd door de taiwanese virusscanners. Het virus komt tot een uitbarsting op 6 maart, en schrijft dan de gehele harddisk vol met willekeurige waarden. De enige virusscanner die dit virus daadwerkelijk weet te verwijderen is Solomon's toolkit. Inmiddels zijn in Nederland zo'n duizend stuks van de betreffende toetsenborden met schijven teruggevonden.

ANDERS JAPANS

Het bedrijf NEC, dat al meerdere keren met nuttige producten op de markt is gekomen, heeft de eerste real-time vertaalcomputer op de markt gebracht. Gesproken Japans wordt door dit apparaat vertaald naar het Engels en vice versa. De uitkomst van de gesproken invoer kan vervolgens in schrift weergegeven worden in Spaans en in Frans. Het wachten is nu alleen nog op een vertaalcomputer van geschreven Japans naar gesproken Engels, wat voor vele MSX-ers een uitgekomen droom zal zijn.

Software bescherming

De ministerraad is begin november akkoord gegaan met een wijziging van de uit 1912 stammende auteurswet. Nu valt het copiëren van software onder de verboden activiteiten. De wet holt hiermee de rechtspraak achterna (?) daar de rechter software al onder de auteurswet liet vallen. Maar dat is naar richtlijn van de Europese Commissie nu ook formeel geregeld. De BSA is weliswaar tevreden met de legale stok maar ziet liever een veranderde houding van de Nederlander t.a.v. software.

Studeren met telecom

Economie studenten uit Utrecht kunnen sinds kort studeren terwijl zij thuis zijn. Zij kunnen op voordelige wijze (ƒ 25,- per maand) een IBM PS/1 huren. Het programma ZTerm stelt de student op een videotexachtige manier teksten en bestanden op te halen. En op deze manier kan dan college gevolgd worden. De gemaakte werkstukken kunnen langs dezelfde weg worden ingeleverd. Moet best grappig zijn om je bul na enkele jaren uit je eigen printer te zien rollen.

Optisch neurale chip

Een nieuwe chip werd kortgeleden voor het eerst succesvol door Mitsubishi getest. Het betreft een zogenaamde optische neurale chip, die een onderdeel moet gaan worden van een neuraal netwerk dat in de toekomst in staat moet zijn de menselijke hersenen na te bootsen. Deze chip heeft een snelheid die tweeduizend maal die van 'normale' chips is. Naast die snelheid is er nog een ander opmerkelijk feit aan deze chip : hij leert namelijk zelf zijn kennis. En dat is nu eenmaal de basis van de hersenactiviteit. Loop echter niet al te hard van stapel want het zal echt nog wel de nodige jaren duren voordat u (de nazaat van) deze chip zult tegenkomen in uw huisrobot.

WK Programmeren

In Stockholm deden zestien teams mee aan de wereldkampioenschappen programmeren. De programmeeropdracht luidde (in het kort want anders vraagt dit 50 pagina's) 'maak een applicatie om een produktieproces op milieukundige aspecten te optimaliseren. De eerste prijs werd gewonnen door het Trendsoft team uit Nederland, die door de jury werd geroemd om hun zeer complete applicatie met ingebouwde logica. De tweede plaats werd ingenomen door titelverdediger Akribi Data uit Zweden.

Europa versloft techniek

In Europa komen steeds minder technische studenten. Uit een recent onderzoek bleek dat er per honderdduizend inwoners in de VS 77 technische studenten zijn, voor Japan ligt dit nagenoeg gelijk met 76 maar Europa scoort met slechts 39 aankomende techneuten op hoog niveau niet best. Of zou die europese student sneller klaar zijn met zijn studie ?

Grote flop

Matsushita overweegt komende lente uit te komen met een nieuwe grote floppy diskette eenheid. Of het tot produktie zal komen hangt niet af van de technische mogelijkheid maar de economische haalbaarheid. Matsushita zoekt daarom nog een of meer partners om het project dan gezamenlijk te lanceren. De drive, de JU-2521, heeft een opslaggrootte van 28 MB per diskette, hetgeen o.m. bereikt werd door een speciale kop en toepassing van zuiver ijzer in de magnetische laag. Hiermee kan de drive ook een handig backupmedium worden voor de harddisk. Menig amateur kan zijn harde dan op een of twee diskettes compleet dumpen.

Met pen en knuist op de buis

Philips werkt aan een nieuw beeldscherm waarmee de computer invoer met pen en vinger op dit scherm kan worden bediend. Geen van beide revolutionaire ontwikkelingen maar leuk dat het geïntegreerd werd. Wel bijzonder aan dit Philips Advanced Interactive Display is dat het ook nog eens drukgevoelig is. Onderstrepen van tekst kan dus nu zowel dun als dik aangegeven worden met een enkele pennestreek. Dat elke lay-outdeskundige onderstrepen een zwakke oplossing voor aandachttrekken vindt doet even niet ter zake. Een andere gebruiksmogelijkheid ligt in het op het scherm indrukken van knoppen zodat men met een plaatje van een radio die ook nog kan bedienen ook. Philips toonde trouwens alleen nog maar foto's maar verwacht de introductie voor 1993.

Gameboy wordt kind aan huis

De stichting 'Goed Speelgoed' heeft de Nintendo Gameboy uitgekozen voor de titel **speelgoed van het jaar 1991** in de categorie schoolgaande kinderen. Dhr. M. Minkels, marketing manager van Bandai, het bedrijf dat de Gameboy in Nederland heeft geïntroduceerd. Naar verwachting zal kort naar de jaarwisseling één op de zes gezinnen een Gameboy in huis hebben. Als u nu denkt dat dit veel is, kijk dan eens naar de volgende cijfers: In Amerika heeft één op de drie gezinnen een Gameboy, maar dit land wordt hierin toch nog verslagen door Japan, alwaar de helft van de gezinnen een Gameboy heeft.

Winst Japan omlaag

Zelfs in Japan is de invloed van een verzadigde markt al behoorlijk te merken. Vier grote japanse electronica-fabrikanten hebben hun winst over het afgelopen jaar behoorlijk zien dalen. NEC is hiervan nog het minst getroffen met een winstdaling van 6,8%, maar Toshiba heeft daarentegen een winstdaling te verwerken van maar liefst 63%. Als verklaring hiervoor werd gegeven dat naast de tegengevallen verkoop ook de ontwikkeling van 4 MegaByte geheugenchips aardig aan de buidel geknaagd heeft.

Sega gaat meer domineren

De japanse spelletjes gigant Sega heeft voor ruim honderd miljoen gulden een vijftal merken van de Virgin group overgenomen. Virgin Mastertronics die afgelopen jaar in de landen Frankrijk, Oostenrijk, Duitsland, Spanje en Engeland een omzet van 325 miljoen haalden is nu in Sega handen. De omzet werd voor het overgrote deel met Sega produkten behaald en Sega is hard op weg Nintendo in te halen. De belangen zijn groot; als u weet dat Sega 'rekent' op een omzet van 750 miljoen in 1993. Sega en Nintendo hebben beide nu rond twee miljoen spelletjesmachines (consoles) verkocht maar Nintendo rekent er dit jaar al op er meer dan twee en een half miljoen te verkopen.

computergestuurd waarschuwingssysteem tegen mist

Rijkswaterstaat is langs de A16 in Breda bezig met het installeren van een computergestuurd waarschuwingssysteem tegen mist. De proefopstelling tussen Galder en Zonzeel is inmiddels operationeel. Dit is het stuk waar vorig jaar een kettingbotsing plaatsvond waarbij maar liefst acht mensen om het leven kwamen. Het systeem bestaat uit diverse sensoren, waarmee de dichtheid van de mist wordt gecontroleerd. Aan de hand hiervan wordt de automobilisten met elektronische verkeersborden een snelheid van 60 Km/h of 80 Km/h geadviseerd. De proef, waarmee inmiddels is aangevangen, zal een jaar duren.

Intelligent huis

Een standaard op het gebied van intelligente huizen is goedgekeurd door de Europese Commissie. Het voorstel voor een standaard op dit gebied kwam van Philips, en geldt voor huishoudelijke apparaten als televisies, cd-spelers en video's. Naar verwachting zullen de eerste produkten die met dit D2B-standaard in de loop van het volgende jaar worden uitgebracht. D2B is een project van Philips en Matsushita, waarbij Philips het leeuwedeel (75%) van de touwtjes in handen heeft.



Vermoeide ogen

Een ieder die wel eens een aantal uren achtereen naar een beeldscherm heeft zitten turen (wij allemaal dus) weet dat je dan wel enigszins gespannen kan raken om het rustig te zeggen. Micha Krenz tracht daar wat aan te doen door in een boekje uit de doeken te doen wat ertegen te doen is. Naast massage en acupressuur schrijft hij over een ogen-marathon (42.195 km ver kijken ?) en oog-yoga. Hij pretendeert dat hij met bedoelde oefeningen de 'gezichtstress' kan wegnemen maar in ieder geval verlichten. Voor belangstellenden : 'Oog-ontspanning aan de computer' wordt uitgegeven door uitgeverij De Driehoek in Amsterdam.



Doorbraak voor supercomputers

Thinking Machines Corp uit Amerika meldt een doorbraak voor supercomputers. Door twee tot op heden onverenigbare methodes -single instruction multiple dat (SIMD) en multiple data multiple data (MIMD)- softwarematig te koppelen raakte men de flessehals van de traditioneel opgezette parallelle machines kwijt. De financiële kant van de zaak beperkt nu uw keuze. De 'kleinste' uitvoering heeft 32 Sparc-risc processoren, het nieuwste type van Sun en haalt daarmee al een 4 gigaflops. Maar als bruin het kan trekken kunt u ook 16000 van deze processoren voor u aan het werk zetten die in bedoelde opstelling dan meer dan een teraflop halen. Een gigaflop wil zeggen een miljard floating point berekeningen per seconde en een teraflop is nog een duizend maal zoveel. Hoeveel tig maal dat de snelheid van de standaard MSX is wil ik niet eens aan denken laat staan berekenen. Eén troost, de prijsindicatie is 25000 $ per geïnstalleerde node, hiermee kost de kleinste versie al 2 miljoen dollar en de grootste variant komt op 320 miljoen dollar.

Virtuele privélijnen

De PTT biedt sinds kort een nieuwe service. Als u een grote multinational bezit zal het u zijn opgevallen dat de telefoonrekening soms aardig kan oplopen. Zulke bedrijven gaan dan ook vaak over tot het huren van lijnen. Dit heeft verschillende voordelen voor het bedrijf; men heeft altijd een lijn beschikbaar als dat echt noodzakelijk is en de kosten zijn beduidend lager als men er intensief gebruik van maakt. Maar dan krijgt men ook steeds vaker te maken met het nadeel dat juist de eigen lijn overbezet is. Een maakt men er weer te weinig gebruik van dan zijn de kosten weer te hoog. De nieuwe dienst is een mengvorm. Men heeft geen eigen lijn maar dat lijkt wel zo omdat met computers gestuurd de lijn virtueel is. Dit International Virtual Private Network wordt nu in een proefproject bij Philips uitgetest. Philips moet daartoe wel enige forse investeringen doen in centrales ed maar meent er op de lange duur voordeliger mee uit te zijn.

Minder proefdieren nodig door computer

Aan de universiteit van Utrecht is een nieuwe methode ontwikkeld om het aantal proefdieren, dat nu eenmaal nodig is bij het uittesten van nieuwe medicijnen, aanzienlijk te beperken. Dit wordt bereikt door de effecten van een nieuw middel te berekenen met een computer. Daarna wordt wederom op de computer een programma gestart dat de lichaamsprocessen nabootst in samenhang met de te testen medicijnen. Jammer genoeg kan zo nog niet alle proefdieren een onaangename ervaring bespaard blijven, maar toch zijn er minder nodig om tot statistisch verantwoorde resultaten te komen. Twee fabrikanten zijn intussen al begonnen met het nieuwe systeem. Bijkomende voordelen voor deze fabrikanten is het aanzienlijk sneller verkrijgen van resultaten en ook interessant tegen lagere kosten. En juist dat soort 'nobele' argumenten zal vermoedelijk de andere fabrikanten ook

Intel processor met double clutch

Intel gaat een nieuwe versie van de 486 uitbrengen. Deze chip kent twee snelheden een voor intern en een voor communicatie met de buitenwereld. De nieuwe chip heeft een zogenaamde klokverdubbelaar en werkt alzo zeer snel. De rest van het systeem kan echter gelijk blijven omdat de chip naar buiten toe 'traag' blijft. De aankondiging van een 100 MHz variant van de 486 werd met dit bericht ingetrokken Gezien de produktieproblemen met de 50 MHz 486 misschien wel verstandig.

MAGNAR

Eindelijk nieuws van de makers van Vectron en ARC. Parallax legt de laatste hand aan het spel Magnar. Wij mochten reeds genieten van een speelbare demo. Magnar is de naam van een bedrijf dat zich in militaire missies heeft gespecialiseerd. Hiervoor verlangt het harde cash. Het verhaal speelt zich af in het jaar 6351. De mens leent zich als enige voor gevaarlijke opdrachten. Jeremy Taraq wil de graad van opleidingsofficier bereiken doch zal zich moeten bewijzen. In totaal 8 opdrachten moeten tot een goed einde worden gebracht. De demo zag er grafisch goed uit en voor de muziek werd gebruik gemaakt van het FM Pa(c)k. De produktie is in handen van Checkmark, doch de verspreiding geschiedt door de MSX Club België/Nederland en door de MSX Club Gouda. De prijs ligt rond de ƒ 45,--. Eind van het jaar is MAGNAR te koop.

Flash memory

Intel komt nog net voor de jaarwisseling met een zogenaamd flash memory op de markt die bedoeld is voor gebruik in kleine portables. Het moet de harde schijf gaan vervangen omdat het veel minder energie vraagt. Daarnaast is, zoals de naam reeds doet vermoeden, de toegangstijd zeer klein. Het geheugen zit op een klein kaartje; zeg maar een creditcard en houdt de data 24 uur per dag gedurende minstens 180 (!) jaar vast.

FM stereo Pak

De produktie en verspreiding van deze muziekuitbreiding is overgegaan van Checkmark naar de MSX Club Gouda. Of dit ook de prijs heeft beïnvloedt is ons nog niet bekend.

Riante worm

ATG Gigadics (!?!) brengt een 12" worm (Write Once Read Many) op de markt met een opslagruimte van maar liefst 9 GB (gigabyte). De toegangstijd is met 90 ms te vergelijken met een oude harddisk.

!!!!!!!!!!!

Waarschuwing spelling checker

Door de ACME Software Company wordt momenteel een spelling checker op de markt gebracht voor een aantrekkelijke prijs. Het programma dat reeds een klein jaar geleden werd aangeboden werkt miserabel. In de begeleidende brief wordt gezegd dat de eerste versie een beetje langzaam was, waarom die versie dan niet verspreid werd is ons een raadsel. De versie die nu verspreid wordt is namelijk niet een beetje langzaam maar ronduit zeeeer traag. Gewoon werkend vanaf diskette kost het checken van een vol vel ongeveer een uur, ja u leest goed ! Met een ramdisk (minimaal 1 MB noodzakelijk) kost het nog een half uur. De woordenlijst is weliswaar groot maar bevat vele zelden gebruikte woorden (anabaptist, anachoreet, architraaf) maar mist woorden als schroevedraaier en spelt een enkel foutief (asepoester). Kortom de lijst lijkt al met al toch wel redelijk maar het programma is waardeloos door zijn traagheid. Het herkent geen vervoegingen van werkwoorden, geen meervoudsvormen en kan niet goed overweg met woorden die door de tekstverwerker met een streepje over twee regels werden verdeeld. De lijst is echter in ongecodeerd ASCII en u kunt daar misschien handig gebruik van maken. Bijvoorbeeld voor het maken van een spelling checker.

Populaire talen

In een recent onderzoek van PC-Magazine vroeg men ruim 1100 ondervraagden voor welk platform zij toepassingen ontwikkelden en in welke computertaal dat geschiedde. Bij de platforms was DOS met 90 % favoriet maar Windows met 39 % een goede tweede. Voor Unix werd bij 14 % geprogrammeerd en alle overige categorieën Mainframes/mini's (8) OS/2 (7) Macintosh (5) en overigen (8) bleven onder de tien procent. Interessanter voor de MSX-ers is echter de gebruikte taal. Wij geven hier de tabel met de gegevens :

C	*51*
BASIC	*44*
Non-dBase databases	*36*
dBase compatibles	*26*
Object oriented talen als C++	*26*
Pascal	*24*
dBase	*22*
1-2-3-macros	*20*
Visuele talen	*20*
SQL	*14*
COBOL	*12*
Fortran	*9*
Assembler	*7*
overigen	*20*

Voor ons was de tweede plaats van BASIC opvallend. En dan te bedenken dat van de visuele talen momenteel Visual Basic verreweg de bekendste is en het dus heel wel mogelijk is als we deze erbij nemen C van de eerste plaats verdrongen kan worden. Hoorde u ook al zo vaak dat BASIC alleen voor amateurs was en professioneel nooit gebruikt werd ? En dat in bij softwareontwikkelaars alleen in talen als Pascal, C, Fortran en natuurlijk Assembly Language werd geprogrammeerd ? Natuurlijk is dit wel de amerikaanse situatie maar zou die hier echt zoveel anders liggen ? Wij menen van niet en anders zouden programmeurs hier maar eens snel onderzoeken of zij niet op de verkeerde weg bezig zijn.

Kopieerder gepakt

Een inwoner van de stad Almelo is enige tijd geleden eens behoorlijk bij de oren gegrepen. Het speciale politieteam uit Nijmegen heeft bij een huiszoeking maar liefst 6163 Illegale kopieën van (grote) softwarepakketten aangetroffen. Aanvankelijk werd tegen de betreffende man een gevangenisstraf van zes maanden en een geldboete van vijfduizend gulden geëist, maar uiteindelijk kwam hij er met een boete van vijfduizend gulden -waarvan tweeduizend voorwaardelijk- vanaf.

Kraker gekraakt

Dat systemen en bedrijven ten gronde kunnen gaan aan kraken en verspreiden van illegale software is een ieder, dachten wij, inmiddels wel duidelijk. MSX Engine uit Leusden ontdekte echter een figuur die alles kraakte wat los en vast zat. Na diverse waarschuwingen werd de naam van de kraker doorgegeven aan een organisatie in Japan die zich met de bestrijding van dit verschijnsel bezighoudt. Engine had zelf weinig reactie verwacht, doch tot hun verbazing kwam die wel degelijk. Ook de kraker ontving een brief en wel van Ascii. De inhoud is ons niet bekend, maar de kraker houdt zich inmiddels bezig met praktijken die het daglicht wel kunnen verdragen.

Mouse Master

Van het programma Mouse Master, een screen 12 tekenpakket, is een update verschenen. Nieuw is ondermeer: sneller, meer printerdrivers, cirkel commando, inkleur optie, spiegelen, instelbare muissnelheid, direct digitaliseren met de HBI-v1 digitizer en de mogelijkheid tot het rechtstreeks inladen van PC VGA plaatjes in screen 12. De update kost *f* 15,00 incl. nieuwe handleiding en portokosten. U dient uw originele diskette tezamen met het geldbedrag op te sturen naar de MSX Club Gouda. Meer info aldaar.

Solid Snake

MSX Engine heeft de Japanse handleiding van het fantastische spel van Konami, Solid Snake, volledig en integraal vertaald naar het Nederlands. De A-4 pagina's zijn op nette wijze 'gebonden' en voorzien van illustraties. De omslag is een kleurenkopie van de cover van de doos van Solid Snake. Het geheel oogt heel netjes. De prijs is *f* 18,-- inclusief BTW en verzendkosten. Voor meer informatie en of bestellen kunt u zich wenden tot MSX Engine te Leusden.

Weercomputer

Over het weer valt van te voren ontzettend weinig te zeggen. Hoe vaak gebeurt het niet dat het weerbericht in de krant niet klopt ? Gelukkig kan het voorspellen van het weer steeds nauwkeuriger gebeuren, namelijk met Convex-supercomputers. Deze computers zijn uitgerust met galliumarsenidechips, die de snelheid aanzienlijk verhogen. Het nauwkeurig kunnen voorspellen van het weer is voor sommige mensen van groot belang, denk maar eens aan een olieplatform dat nog net voor de storm veilig gesteld kan worden. Voor deze informatie zijn zij best bereid om wat geld op de tafel te leggen. Zoals u kunt zien op de foto, is een (naderende) storm duidelijk zichtbaar. De foto hoort bij de orkaan van 14 februari 1990, de storm dat voor het eerst de Deltawerken in gebruik moesten worden genomen.

MAISKORRELS

Beste leden,

Maiskorrels zijn onze ledenserviceadvertenties. U kunt **gratis** een niet-commerciële advertentie opgeven. Alles wat u op computergebied te koop, te geef of te leen heeft kunt u in deze rubriek plaatsen. Heeft u meerdere zaken aan te bieden plaats dan gerust meerdere advertenties. Per advertentie geldt een maximale grootte van 200 tekens spaties meegeteld. Voor software dient het haast vanzelfsprekend altijd om originele exemplaren te gaan. Voor niet-leden bedragen de kosten *f* 5,00 voor deze advertentie.

U moet duidelijk naam en naar keuze adres of telefoonnummer vermelden. Voor gratis plaatsing lidnummer vermelden , anders f 5,00 per advertentie bijvoegen. Let op: u heeft géén garantie dat uw advertentie wordt opgenomen, het kan in een later nummer komen of geweigerd worden. Als u betaald heeft, krijgt u bij niet plaatsen wel uw geld terug.

Stuur uw advertentie tijdig (eerste vrijdag van de even maand) op naar de :

MSX Club België-Nederland,
Eurovisieplein 41,
3402 GE IJsselstein.

Voor leden met een modem geldt dat zij de advertentie achter kunnen laten in JC-Databank, tel 030-936623 t.a.v. John de Vries.

AANGEBODEN

MSX-computer NMS 8280 (2 dubbelzijdige drives / digetalisatie / videomontage) + Philips kleurenmonitor (Scart-aansluiting) + muis + volledige videosoftware. Perfecte staat. 19 000 fr / 1100 fl. Tel 02/269 27 66 vanuit Nederland 09-3222692766

Philips MSX-printer VW0030 + reservelinten. Als nieuw. 5000 fr 280 fl. Tel 02/269 27 66 vanuit Nederland 09-3222692766

Te koop: NMS 8280 + diverse uitbreidingen + muis + boeken + veel software , *f* 1400,= .Tel:05240-12796 (na 18.00 uur).

MSX 2 Philips NMS 8250 met geheugen uitbreiding ,snelle diskrom ,muis ,joystick en ongeveer 150 diskettes en een printer NMS 1431. Vraagprijs *f* 1500,= zeer kompleet. Tel 04927-63553.

MSX NMS 8220 + HBD 50 diskdrive *f* 450,= Tel:02550-18313 (Harro)

Aangeboden ARC, Super mirai, Hole in one, Hydlide 1 en 2, Usas . e.v.a. Tel:05980-23335 (na 19.00 uur.)

Te koop een PC-At 16 Mhz met 2 Mb geh + 80 meg harde schijf +1.2 en 1.44 Mb drives + SVGA kaart + monitor *f* 2200,= Tel:05240-12796 (na 18.00 uur).

Te koop: NMS 8235 + dubbelzijdige drive + 512K + modem + muis + datarecorder en verschillende bladen ,programma's en workshop. Tel:051-211222 (België)

MSX 2 computer Philips NMS 8250 + clubmagazine,s met diskettes en workshop 4 , MSX printer de NMS 1431 ,Philips kleuren monitor en tv tuner 7300 . In een koop *f* 1300,= . Tel.05437-74638.

MSX 2 computer met drive en toebehoren + matrix printer seikosha *f* 600,= , Tel:023-338211.

MSX 2 8250 compleet met NMS 1431 printer en monitor + 30 diskettes *f* 1200,= Tel:08380-13869 W.Snellen.

Complete MSX 2 set computer 8235, printer NMS 1421 en Acona kleuren monitor , Joystick. *f* 800,= .Tel:046-510346.

Philips music module NMS 1205 + Keyboard *f* 350,= , Tel:04927-63553.

Div spelen chicken chase *f* 4,=, Warp warp *f* 5,=, Discovery *f* 7,50, Int Karate *f* 7,50, en div compilations *f* 10,= Cassettes exl. verzendkosten. Tel:02550-18313 (harro).

Te koop Printer NMS1431 Philips voor MSX, met/zonder tracktorfeed *f* 450,--, Tel:030-935413

Te koop Printer VW31 Philips voor MSX, met/zonder tracktorfeed Fl 350,==, Tel:030-935413

GEVRAAGD

Orginel konami,s met SCC Tel:05980-23335(na 19.00 uur)

Gezocht een philips music module NMS 1205 . Tel:08850-14696.

Gevraagd: een in goede staat verkerend tekenbord (NMS 1150) voor de msx 2. Bel gerben bakker Tel:04750-30703 (tussen 18.00 en 19.00 uur) .

Gezocht Music Module Tel:073-568481. Na 16.00 uur (Hedrer).

Gevraagd een plastic stofkap voor toetsenbord Sony HB-F770P . B.Kagenaar. Tel:01899-19035.

DIVERSEN

Kontakt met msx 2 gebruikers M.Bakker Tel:05980-23335(na 19.00 uur)

Ruilen mijn orgi. softw., boeken, tijdschriften, datarecorder. Tegen uw FM-pak Music Module, pseudo stereokas, ssc met schakelaar of geheugen uitbreiding. Tel:03420-17425 . Na 15.30 uur.

De Panasonic FS-A1GT

De FS-A1GT kost volgens de folder 99800 Yen, en dat is ruwweg *f* 1400,-. De FS-A1ST kostte 87800 Yen en u weet zelf voor welke prijs die in Nederland over de *toonbank* ging.

Uiterlijk

Het nieuwe model ziet er op het eerste gezicht net zo uit als de oude TurboR, maar bij nadere beschouwing blijken er kleine cosmetische aanpassingen te zijn. Nadrukkelijk wordt gemeld dat er geen speciale monitor nodig is maar dat de computer op een tv kan worden aangesloten die over een (S)video of RGB (21 pin) poort beschikt. Volgens MSX2+ norm zijn er 19268 kleuren beschikbaar.

MIDI

Nieuw is wel de ingebouwde MIDI-interface, die vrijwel identiek is aan de MIDI-Saurus van Bit^2 ! Aan de achterzijde van de computer zitten geen tulp-aansluitingen meer, maar daarvoor in de plaats is een MIDI-poort (in en uit) gekomen. Micro Cabin komt binnenkort met 'Illusion City' een spel waarin naast PCM, MSX-Music en PSG ook de MSX-MIDI standaard gebruikt wordt. Maar bedenk wel dat je slechts MIDI kan gebruiken als je ook een MIDI keyboard, synthesizer of synthesizermodule hebt.

Geheugen

De FS-A1GT heeft tweemaal zoveel RAM-geheugen als de oude Turbo: 512 KB. Verder heeft de FS-A1GT nog 128 KB VRAM en 32 KB SRAM voor gebruik bij de tekstverwerker. Ook over de hoeveelheid ROM zal men zich niet behoeven te beklagen, zie de nevenstaande lijst.

Software

MSX-View is een DTP-pakket. Een sterk pakket, waarvan Bas zelfs gehoord had dat het uitwisselbaar met de Macintosh van Apple zou zijn. Ons enthousiasme over een nieuwe MSX wordt bekoeld door de tekstverwerker, die best fraai zal zijn, maar japans, en voor nederlanders niet echt nuttig evenals de bijbehorende SRAM en het woordenboek. En zo blijft van de enorme hoeveelheid ROM-software weinig bruikbaars over. Wel handig is de ingebouwde MSX-DOS 2, de folder geeft geen nadere informatie over subversie 2.20 of 2.30 maar vermeldt wel, dat het vergelijkbaar is met MS-DOS 2.0 inclusief boomstructuurmogelijkheid met subdirectories. Er wordt zelfs gerept van de mogelijkheid om MS-DOS commando's (van werk of school) op de FS-A1GT thuis te kunnen oefenen.

Diversen

Er is een permanent schieten optie en pauze bij spellen is mogelijk. Geluid kan met PSG, FM, MIDI en PCM zoals bij de oude Turbo R alleen met MIDI. De bijgeleverde software bevat onder meer een 24 punts Kanji font, een tekenprogramma om zelf tekens voor de wordprocessor te maken, een lespakket voor de tekstverwerker, MSX-DOS 2.0 en extra gegevens voor bij MSX-View.

Toekomst

De toekomst voor de MSX Turbo R en MSX in het algemeen ziet er alweer wat rooskleuriger uit ! Een Atari-ST, Amiga of een PC kunnen gezien het aantal mogelijkheden in geen geval tegen de FS-A1GT op. MIDI wordt in de nabije toekomst zeer interessant; Bit^2 brengt namelijk twee MIDI software/hardware pakketten op de markt, speciaal voor de MSX Turbo R. Wilt u de nieuwe computer bestellen kan dat nu via de bekende Von Hoegen importeurs.
Neem hiervoor contact op met Gerrit Willemsen (03408-85634), hij helpt u verder. ❑

Interne software

Kanji BASIC	80 KB
Disk BASIC	80 KB
Tekstverwerker	567 KB
MSX-JE	32 KB
Woordenboek	512 KB
Kanji ROM	16 KB
MSX-View	496 KB

Neem nu een

En koopt u ons blad nog steeds los ? Fijn dat u het koopt, jammer dat u nog geen abonnee bent, maar daar is wat aan te doen. Wij willen u een best aantrekkelijk aanbod doen om u over de streep te halen.

Geen winstoogmerk

Als u de colofon goed leest kunt u daar vinden dat wij een zogenaamde V.Z.W. zijn. Dit is een afkorting die Vereniging Zonder Winstoogmerk betekent. Dit is een (belgische) juridische vorm waardoor al onze *winst* weer ten goede van de vereniging dient te komen. Als met een onzer produkten verkoopt dan kunnen wij met het zo binnengekomen geld weer zaken aanschaffen waarmee wij de maker(s) van dat produkt kunnen plezieren. Dat wij dan liever niet geld geven maar liever iets voor de computerhobby spreekt eigenlijk vanzelf. In andere gevallen besluiten wij echter, dat wij de *winst* van het ene produkt aanwenden om een ander project te kunnen starten. Ook projecten die vermoedelijk niet winstgevend zijn, kunnen zo in het belang van alle leden doorgaan. Zo hebben wij in de loop van de tijd al een aanzienlijk aantal programma's uitgebracht die anders waren blijven liggen, maar nu worden door zo'n programma een aantal leden zeer verblijd. Ook kiezen wij wel voor wat meer kleur en foto's in het blad. Maar ziet u één van ons ooit in een nieuwe auto rondrijden, weet dan dat die niet op uw kosten is aangeschaft. Genoeg over onze nobele instelling.

Regelmaat

Als u een abonnement heeft krijgt u ons magazine regelmatig in de bus. Met diskabonnement krijgt u de bijbehorende informatie ook gelijk meegestuurd op disk. Wij streven er naar het magazine (+ disks) in de eerste week van de oneven maanden te versturen. Met een speling van enige dagen is dit al zes jaar gelukt. En als drukker en verdeler zich nu aan de gemaakte afspraken houden gaan de magazines pas daarna naar de winkels. Dit is in het verleden weleens misgelopen en trouwe abonnees zagen het magazine dan al in de kiosk liggen terwijl zij het zelf pas een dag of wat later in de bus kregen. Wij gaan er nog scherper op toezien dat onze abonnees het blad echt eerst ontvangen.

Zekerheid

Voor ons is echter een groot aantal abonnees ook prettig, zo kan veel beter begroot worden hoe groot de oplage van het magazine moet worden. Bij losse verkoop blijft een fors deel van het bedrag dat u betaalt natuurlijk bij de winkelier en distributeur. Bij een abonnement krijgt onze organisatie al het geld maar daar moet dan nog wel porto, enveloppe e.d. van betaald worden. Bij voldoende verkoop in de kiosk maakt het financieel niet zoveel uit, maar toch hebben wij liever de zekerheid dat alleen magazines worden geproduceerd die echt verkocht worden. Wij vinden dat ook eerlijker voor de lezer.

Aanbieding

Wij willen het extra aantrekkelijk maken om nu een abonnement te nemen. Als u nu een abonnement neemt op ons magazine mag u een van onze eigen softwareprodukten voor de helft van de normale prijs aanschaffen. Een enkel produkt is echter uitgesloten omdat dat in samenwerking met anderen tot stand kwam, zoals ons belastingaangifteprogramma. Ook zijn een aantal programma's voorzien van een vrij forse handleiding; bij deze produkties moeten wij *f* 5,00 extra voor de porto vragen. Om vergissingen te voorkomen ziet u hiernaast een complete lijst van alle produkten waarvoor deze aanbieding geldt met de normale prijs en de speciale prijs die éénmalig geldt voor nieuwe abonnees.

Diskabonnementen

Neemt u een diskabonnement dan krijgt u bij elk blad in ieder geval een diskette met de programma's die gelist zijn in het magazine. Daarnaast staan op deze schijf nog andere zaken en dat kan allerlei werk zijn. Vaak zult u **stempels** voor gebruik bij Dynamic Publisher aantreffen, **demo's** van nieuwe programma, programma's in **machinetaal** die niet zinnig zijn in te tikken, **grote listings**, wij hebben in ons blad nog geen copygebrek (maar toch is goede copy altijd welkom hoor) en plaatsen normaal geen grote listings, **schermplaatjes**, **.LIB bestanden** voor de pascalprogrammeur en **utilities**. Voor dit nummer zijn gepland een up-to-date BBS-lijst en de nieuwste versie (2.3) van MemMan.

abonnement

Extra diskette

Daarnaast komt er de laatste drie jaar al steeds een extra disk bij. Op deze disk staan soms programma's die wij zo maar weggeven aan onze abonnees. Het is echter géén PD ! Wij gaven reeds de spellen The Castle en Delta Force weg en voor een van de volgende nummers is het spel Anger gepland. Vaak laten wij echter een regionale club de kans om zich met deze tweede schijf landelijke bekendheid te verwerven.
Aan bod kwamen reeds : MSX-News, Club Guide, M.C.C.A., DISCLAB, Future Magazine, B.C.F., TED, MAD, QUASAR en Diskline.

GEHEEL GRATIS

Onderscheid zal er altijd blijven en dus mag de nieuwe diskabonnee in stijl van de extra diskette geheel gratis ook nog een van de volgende diskettes bestellen :

PROGRAMMA	CODE	PRIJS
Search for Mum	X10	**gratis** bij een disk-abonnement
Game-Box	X13	
Super Game Box	X16	
Amazing Cash	X33	
Encyclopedie	X02	

Eenmalige introductieprijs voor nieuwe abonnees :

titel	bestelnummer	normaal	en nu	
Amazing Cash	X33	niet *f* 22,50	maar *f* 11,25	
Apocalypso	X11	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
Color screencopy	X34	niet *f* 75,00	maar *f* 37,50	
De schuifmaat	X35	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
Dungeon II	X01	niet *f* 40,00	maar *f* 12,50	
Encyclopedie	X02	niet *f* 65,00	maar *f* 12,50	
GameBuilder	X36	niet *f* 22,50	maar *f* 16,25	*)
Game-Box	X13	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
G.A.M.E.	X12	niet *f* 29,50	maar *f* 19,75	*)
Infinity	X18	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
Jaargang 85	X07	niet *f* 40,00	maar *f* 12,50	
Jaargang 86	X08	niet *f* 40,00	maar *f* 12,50	
Jaargang 87	X09	niet *f* 40,00	maar *f* 12,50	
MCBC-BOX 1	X14	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
MCBC-BOX 2	X20	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
MCBC-UserKit	X15	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
Mr Fred	X37	niet *f* 35,00	maar *f* 17,50	
Search for Mum	X10	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
Super Game Box	X16	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
The Valley	X17	niet *f* 25,00	maar *f* 12,50	
Trans	X04	niet *f* 45,00	maar *f* 12,50	
Turbo Screencopy voor MSX	X05M	niet *f* 57,00	maar *f* 17,50	
Turbo Screencopy voor Epson	X05E	niet *f* 57,00	maar *f* 17,50	
Verzamelde spellen	X06	niet *f* 52,00	maar *f* 12,50	
Workshop 88 (3 disks)	X38	niet *f* 37,50	maar *f* 18,75	
Workshop 89 (4 disks)	X39	niet *f* 46,00	maar *f* 23,00	

En wij zijn niet kinderachtig dus bieden wij ook aan :

Superfont *onze Dynamic Publisher*	X03	niet *f* 160,00	maar *f* 39,50	*)
Superimpose en Video	X42	niet *f* 100,00	maar *f* 55,00	*)
M.C.B.C. II *onze compiler*	X40	niet *f* 85,00	maar *f* 47,50	*)
of beter nog				
M.C.B.C. *inclusief* MCBC User Kit	X41	niet *f* 95,00	maar *f* 52,50	*)

**) En kijk goed want in een aantal gevallen krijgt u de helft van een reeds gekorte prijs maar ook soms een extra f 5,00 ivm handleiding.*

Overzicht aanbod

diskabonnees

Neemt u nu een diskabonnement kost dat *f* 122,- per jaar. Maakt u gebruik van uw introductiekorting dan gelden de prijzen van de lijst en u mag nog een disk uit de lijst hierboven gratis bijbestellen.

normaal abonnement

Neemt u een normaal abonnement kost dat *f* 45,- per jaar. Maakt u gebruik van uw introductiekorting dan gelden de prijzen van de lijst.

gewoon naar disk

Zet u nu een gewoon abonnement om in een diskabonnement kost u dat *f* 77,- per jaar. U kunt dan ook van één van de twee mogelijkheden gebruik maken.

MICROBASE

alweer een kaartenbak ?

Een nieuw sterk MSX-programma om gegevens op te slaan. Fred voelt het danig aan de tand hij vindt vele positieve zaken maar jammer genoeg ook een aantal tekortkomingen. Komt Microbase II snel ?

Vergelijken

Mag je Microbase vergelijken met dBase? Nee dat mag niet. dat is een vergelijking met appels en peren, met paarden en koeien, of met Frank en Fred. Mag je Microbase vergelijken met MT-Base ? Ja dat mag. Voor het waarom even een kleine historische terugblik. dBase is ontstaan in het begin van de jaren 80. In januari 1981 om precies te zijn werd de PC versie dBase II uitgebracht. Ik denk dat het voor de meeste computeraars anno 1991 nauwelijks voor te stellen is dat dit draaide op computers met 16 kilobyte RAM (of minder) aan boord... Programma's die veel data moesten verwerken, bewaarden deze dan ook niet in RAM (die ruimte was hard nodig voor de programmatuur), maar haalden deze bij stukjes en beetjes van disk. Zo ook dBase. Deze programma's zijn dus **disk-georienteerd**. Dat kost tijd, lezen en schrijven met de disk gaat een stukken trager dan het RAM rechtstreeks benaderen. Maar er is nog een reden waarom dBase niet vergeleken mag worden met een willekeurig kaartenbak programma. Om een kaartenbak op te zetten en te onderhouden kun je twee wegen bewandelen.

A- Je neemt een kaartenbak-programma waar alle functies vast geprogrammeerd zijn, MT-Base is een voorbeeld.

of,

B- Met behulp van een programmeertaal stel je een programma samen dat helemaal toegesneden is voor een bepaald doel.

Wordt dat kundig gedaan dan kunnen daarmee zeer gebruiksvriendelijke programma's geschreven worden. Anders gezegd : de grootste kluns kan er mee werken. dBase is een voorbeeld van zo'n programeertaal. De hier te bespreken Microbase is een vast geprogrammeerde kaartenbak dat RAM-georiënteerd is (het hele bestand word daar opgeslagen). MT-Base is in opzet een zelfde programma en mag dus als vergelijking gebruikt worden. Om de zaak aan de tand te voelen had ik mij de volgende tests bedacht die met beide programma's uitgevoerd werden.

1- een bestand laden
2- een bestand wegschrijven
3- *bladeren* van eerste naar laatste kaart
4- zoeken
5- een bestand sorteren

Daar hoeven we niet veel woorden aan te besteden, het volgende tabelletje spreekt voor zich...

Vergelijkende test

Microbase versus MT-base

actie \ programma	Microbase	MT-base
bestand laden	10,5	12
wegschrijven	12	17
bladeren	8	17
zoeken	< 0.5	1
sorteren	5	37

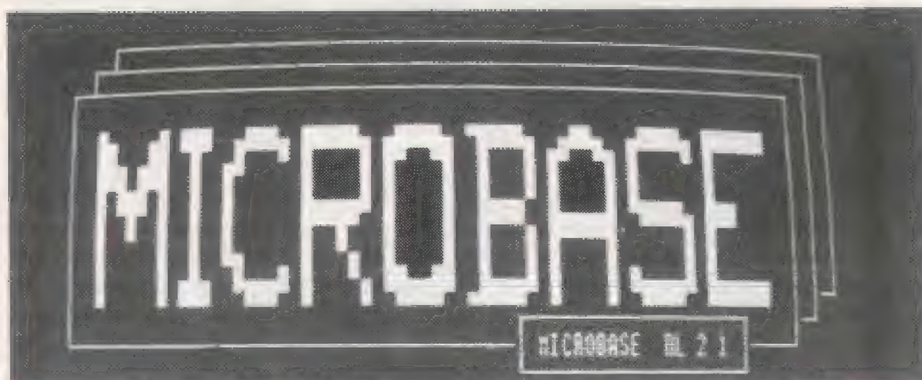
** tijden in seconden*

Snel

Het programma is snel. Soms zeer snel. Soms té snel ! De foutmelding die ontstaat als je naar een schrijfbeveiligde flop probeert te schrijven, staat zo kort op het scherm dat die gemakkelijk over het hoofd gezien wordt. Het







bracht mij in ieder geval in verwarring omdat ik de gewijzigde instellingen maar niet weggeschreven kreeg...
Dat er met zorg naar het ontwerp gekeken is, uit zich vaak in details. Zo ook hier. Bij het instellen van de voor- achtergrond-kleuren van het scherm controleert het programma de keuzes. Zijn beide kleuren gelijk dan moet opnieuw gekozen worden. Netjes. Maar dan valt het des te meer op dat er niet gewaarschuwd wordt als er ergens anders een fout gemaakt wordt.
Een voorbeeld
Het is mogelijk een file met een paswoord te beveiligen. Toets je een verkeerd woord in (omdat de capslock aan staat bijvoorbeeld), dan verdwijnt de ingave en gebeurd er verder niets. Of -in een andere functie- op zijn best een standaard mededeling 'verkeerde invoer'. Zeker voor de minder geoefende gebruiker is het zinnig te weten wàt er verkeerd ging. Over de gebruikelijke functies als een bestand aanmaken, copiëren, etc. zal ik niet te veel zeggen. Dat werkt zoals het moet. Maar er zijn een paar andere zeer interessante mogelijkheden die waard zijn om te noemen:

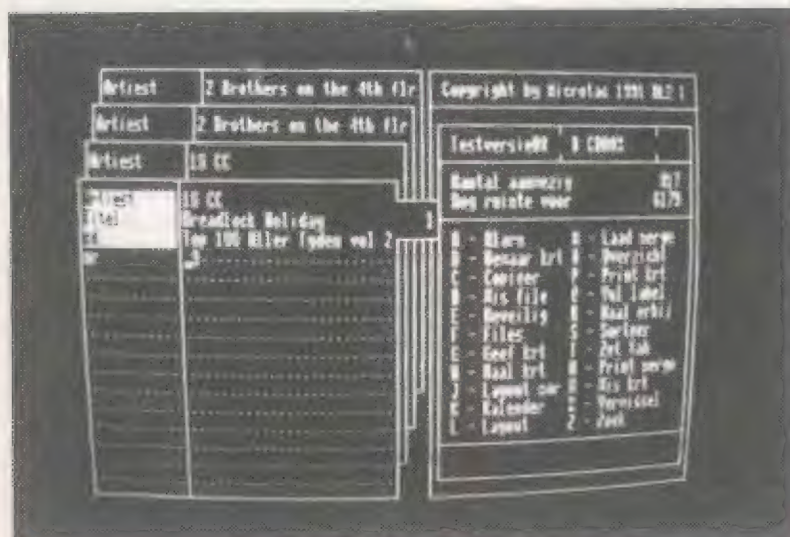
Corrigeer lay out

Dat kan op twee manieren. Handmatig (^L) per veld, of automatisch de hele kaart (^J). Omdat het aantal tekens dat in één veld past van te voren, bij het opzetten van een bestand, bepaald moet worden en het later niet of moeilijk te wijzigen is, heb ik de neiging om de velden vrij groot te maken. Maar dat slokt wel kostbare geheugenruimte. Door nu een bestand te laden en daarna op ctrl-j te drukken, draaft (zeg maar rustig rent !) het programma alle labels af, kijkt hoe groot de daarin opgeslagen gegevens zijn. Stel dat langste 12 tekens is maar er zijn er 20 gereserveerd, dan wordt de lengte van het label bijgesteld tot 12. Met ^L kan het label nog kleiner (of groter !) gemaakt worden. Korter dan 12 tekens doet in ons voorbeeld een deel van de data verdwijnen. Dat het zinnig is bleek uit een testje. Na een herzienning van de lay-out van mijn testbestand met ^J bleek ik ineens 230 kaarten meer te kunnen bergen. Labelnamen kunnen met ^Q veranderd worden. Ook handig. Kaarten die eenzelfde layout hebben maar in verschillende files opgeslagen zijn kunnen samengevoegd worden. Deze functie is minder sterk als in dBase, maar voldoet voor dagelijks gebruik goed.

Echt handig vind ik de mogelijkheid om twee velden, met de bijbehorende data, van plaats te laten wisselen. Een volgorde van VOORNAAM, ACHTERNAAM, ADRES, kan dan ACHTERNAAM, VOORNAAM etc. worden. Aparte vermelding verdient nog het overzicht (^O). Staat in het normale werkscherm een kaart in zijn geheel afgebeeld, zie foto 1, in het overzicht staat de data in de vorm van 1 regel per kaart. Wat er van een bestand zichtbaar wordt gemaakt kun je bepalen door met de cursortoetsen langs de labels te lopen en bij de gewenste velden op SELECT te drukken. De geselecteerde labels worden dan invers (negatief) weergegevens. Terug in het overzicht kan de weergave per label versmald en verbreed worden. Dat moet je zien om het te kunnen geloven, zo perfect werkt dit ! Als op deze manier een tot voldoening strekkende lay out gevonden is kan deze ook met ^P uitgeprint worden. Jammer genoeg kun je deze instelling niet vastleggen en zal dus elke keer als een 'update' uitgedraaid wordt met het handje ingevoerd moeten worden.

De printroutine

Zeker niet het beste deel van het programma. De oorspronkelijke versie had een ferme bug aan boord. Na ruggespraak (raar woord eigenlijk...) is men be-





zig dit te verbeteren. Helaas is op het moment van schrijven (15 nov.) nog geen goed werkend exemplaar beschikbaar. Jammer. Hoe dan ook, voor de gebruiker die niet te veel eisen stelt zal het wel voldoen, maar voor professionele gebruiker zijn de print-mogelijkheden beslist onvoldoende. Een onzinnige functie vind ik het alarm dat aan een bepaalde kaart gekoppeld kan worden. De bedoeling is dat de gebruiker (m/v) op de ingestelde tijd gewaarschuwd wordt en op het scherm verschijnt dan de gekozen kaart. Het lijkt me sterk dat daar in de praktijk veel gebruik van gemaakt zal worden. De tijd moet in cijfers ingegeven worden, alle andere tekens worden afgevangen. Dus ook de BS-toets... En er volgt geen foutmelding als er een tikfout gemaakt wordt. De ingegeven tijd is niet zichtbaar. Je mag er even naar kijken als je shift/crtl/a drukt, maar het verdwijnt weer na een volgende toets. De cursor is een klein blokje, ondanks het feit dat ik een goede monitor heb, moet je vaak even met de cursortoetsen spelen om te zien waar hij uithangt... In het hoofdmenu is niet te zien of een functie op één kaart slaat of op het hele bestand. Kaart en Kaarten zijn beiden afgekort tot krt.

Omzetten oude bestanden

En dan komen we aan een zeer groot pre van dit programma. De mogelijkheid om bestanden om te zetten naar Microbase. Alleen al de gedachte dat ik al mijn bestanden opnieuw zal moeten invoeren, hield mij tegen om van systeem te veranderen. Met Microbase is dat geen enkel probleem ! dBase, MT-base en zelfs ASCII (tekst)-bestanden kunnen omgezet worden. Dat gaat met behulp van een hybride programma (deels Basic, deels machinetaal), niet echt snel, maar dat is beslist geen probleem omdat het vaak een éénmalige gebeurtenis is.

En om de zaak in evenwicht te houden, iets dat naar mijn mening in serieus programma niet mag een ontbreken: een selectie mogelijkheid. En die ontbreekt. Om de zaken even scherp te stellen: met behulp van een selectie deel je als het ware de bak in tweeën. In de voorste helft staat de zichtbare selectie, waarmee je alle gebruikelijke handelingen als sorteren, uitprinten etc. kunt verrichten. De niet geselecteerde kaarten zijn dan op de achtergrond aanwezig.

Een praktijkvoorbeeld

Je hebt een bestand van namen adressen van mensen over heel Nederland. Je wil een ieder die niet in je eigen woonplaats woont een bericht sturen. Bij MT-Base (of dBase) maak je een selectie op

Wij behandelen in dit artikel vanwege de actualiteitswaarde het programma Microbase. Er liggen echter nu al artikelen op de plank over good old MT-Base en ook over dBase. Wij verkiezen echter in verband met een evenwichtig aanbod in dit magazine voor één van de teksten en stellen de twee andere artikelen nu uit. Komt Microbase echter uit in een verbeterde vorm dan zullen we er zeker op terug komen.

Redactie

postcode, deze selectie laat zich dan ook weer sorteren en afdrukken. Bij Microbase moet daarvoor een omweg genomen worden. Sorteer op postcode, kijk en onthoud de kaartnummers welke je niet nodig hebt, verwijder die en sorteer wat over is. Toegegeven, het gaat allemaal wel zeer snel, maar het blijft omslachtig. Als een bestand gebruikt wordt voor Mail-merge (brieven schrijven en de gegevens als naam, adres, woonplaats, enz. uit de kaartenbak overnemen) en er is geen specifiek veld waarop gesorteerd kan worden, dan zie ik het somber in. Aangezien er alleen een reeks kaarten geprint kan worden. (Het programma vraagt printen van ... tot ...) Verspreide kaarten uitprinten is er niet bij. Voor het printen van etiketten zijn geen mogelijkheden aanwezig.

Slordigheidjes:

Als u in de kaartenbak de b-drive gekozen heeft, blijft dat de actieve drive. Ook na het verlaten van het programma. (tip: poke &HF247,0 maakt de a-drive weer actief). Bij het laden van een tekstfile zijn de programmeurs er vanuit gegaan dat deze na het eindeteken &H1A uitgevuld is met nullen. Dat is zeker niet altijd waar. Files in Dynamic Publisher of Wordstar aangemaakt geven dan na de laatste zin een hoop onbedoelde onzin, deze files kunnen niet voor de mailmerge-functie gebruikt worden. Tasword kent dit probleem niet. Bij het starten van het programma staan altijd de velden 2 t/m 4 geselecteerd, bij het naar disk zetten van een bestand wordt een ander gekozen selectie niet meegegeven. Als een tweede bestand geladen wordt krijgt deze de selectie van het eerste mee. Ronduit kwalijk is dat instellingen als alarmtijd, paswoord etc. aan een volgend bestand doorgegeven worden.
Het programma werkt NIET met een ramdisk samen.
De disk is afdoende beveiligd tegen copiëren. Door het verwijderen van de identificatiecode in sector 0 wil basic er al helemaal niets van weten. Dat is fijn voor de leverancier, maar uiterst vervelend voor de gebruiker. Weliswaar nemen we graag aan dat bij een ineenstorting van de flop er onmiddellijk (gratis ?) een nieuwe geleverd wordt, maar voorlopig zit je dan wèl zonder programma en... kopiëren naar een hard-disk is ook niet mogelijk.

Conclusie

Tja, tot slot de beoordeling. Dat zal toch heel sterk afhangen van de situatie waarin het programma gebruikt gaat worden. Iemand die een beetje overweg kan met het supertrage en mensonvriendelijke dBase wint zeer veel snelheid, maar moet ook heel wat mogelijkheden inleveren. Vergeleken met MT-base is Microbase sneller en wat overzichtelijker. Maar het ontbreken van een selectie-mogelijkheid en om etiketten te printen kan een serieuze gebruiker de das omdoen. Zijn alle toeters en bellen, die dBase en MT-base in huis hebben, niet nodig dan heeft u aan Microbase een zeer snel en betrouwbaar werkend programma voor een vriendelijke prijs. De verpakking is professioneel, de handleiding heeft een nette layout en is compleet.

Fred Wezenaar



MICROBASE van Microtac
Inlichtingen over bestellen :
tel 08865-2661

MCBC-FAN

Het MCBC-gebruikershoekje

Deze aflevering wil ik het gaan hebben over het aan sturen van de diskette, ofwel het manipuleren met sectoren. Nieuwsgierig geworden, lees dan snel verder want er staan wat leuke klappers op het vuur.

Listings

Zo daar zijn we weer met een nieuwe aflevering over ons alom geprezen speeltje MCBC. Met ingang van deze aflevering zullen zowat alle listings in het formaat voor MCBC II staan, dus er kunnen wat instructies in de listings staan die niet gecompileerd kunnen worden door de eerste versie van MCBC. Bijvoorbeeld de instructie END, maar iedereen die een beetje kan programmeren vervangt deze instructie in een tel, waardoor de *oude* MCBC I het wel slikt, maar toegegeven upgraden is nog gemakkelijker.

Disk aansturen

Ook in vorige afleveringen van de MCBC-FAN (nummer 31,35) heeft er al eens wat over het manipuleren van diskettes gestaan. Door een aantal sectoren via een machinetaalprogramma in te laden op een bepaald adres. Dat is allemaal wel leuk en aardig als iedereen zich aan de regels zou houden en er altijd voor zorgt dat er een diskette in de drive zit. Bleek dit namelijk niet het geval te zijn werd het programma glashard onderbroken voor het plaatsen van een foutmelding. Kijkt u maar eens naar voorbeeld onderaan deze kolom. Aangezien we dit niet willen, dienen we een foutafhandelingsroutine te maken waardoor fouten die gesignaleerd zijn, aangepakt kunnen worden. Ik dacht : *'dat maak ik wel effe'*. Misrekening dus, want na een fout die te maken had met de diskdrive, werd steeds weer teruggekeerd naar BASIC. Even rustig tot tien tellen en we hebben weer een toetsenbord uitgespaard. Ik heb toen maar alle boeken en tijdschriften uit de kast getrokken die ik heb en dat zijn er een boel, maar nergens kon ik een oplossing van het probleem vinden. Toen heb ik Adriaan maar weer van zijn vrije tijd beroofd door hem te *verblijden* met een telefoontje. Het probleem uitgelegd en toen werd het even stil aan de andere kant, maar niet voor lang. Adriaan wist gelukkig een oplossing.

Listing

```
100 SCREEN 0:DEFINT A-Z
110 A$=DSKI$(0,0)
120 I$=INKEY$
130 IF I$="" GOTO 120
140 END
```

VB-1.B2M

De oplossing

In het basicgeheugen staat een adres dat verwijst naar een ander adres en dat adres verwijst weer naar een errorafhandelingsroutine. Buigen we deze totale lus af dan kunnen we aan die lus ons eigen errorafhandelingsroutine vasthechten. Hij lijkt zo makkelijk maar pas op, buig je hem verkeerd af dan kunnen er erge dingen gebeuren.

Standaard

Adres &HF323 (low) en &HF324 (high) vormen samen een verwijsadres, op dat verwijsadres dien je het adres te poken waar het foutafhandelingsprogramma staat. Pas op alles low/high

Voorbeeld:

```
POKE &HF323,&H15: POKE
     &HF324,&H80
POKE &H8015,&H17: POKE
     &H8016,&H80
```

Het verwijsadres is dus &H8015 en adres &H8017 is het eerste byte van de foutafhandelingsroutine. Als er nu een fout optreedt bij het lezen of schrijven van een



disk zal de computer springen naar ons eigen foutafhandelingsprogramma.

Waarden

Dit gedeelte is voornamelijk voor de lezers die ook enige kennis hebben van machinetaalroutines. In register A komt het nummer van de drive te staan waarbij de fout optrad. Zie tabel.

0 - Default drive
1 - Drive A:
2 - Drive B:

In register C wordt de foutcode geplaatst. In bit 0 staat of de fout is opgetreden bij het lezen of schrijven van de schijf. Bit 0 - 0 (lezen) of Bit 0 - 1 (schrijven)

Bit 7 6 5 4 3 2 1 0	Error
. . . . 0 0 0 .	Write Protect
. . . . 0 0 1 .	Not Ready
. . . . 0 1 0 .	Cheksum error
. . . . 0 1 1 .	Seek error
. . . . 1 0 0 .	Record not found
. . . . 1 0 1 .	Write error
. . . . 1 1 0 .	Other error

Eigen routine

Als je een eigen routine in elkaar gaat knutselen dien je dus het C-register op een veilig adres weg te poken, want als je wil dat de error-routine zijn weg vervolgt dien je in het C-register een van de volgende waarden te zetten :

0 - Ignor,
1 - Retry,
2 - Abort

PAS OP : Abort (2) mag alleen gebruikt worden als men zich bevindt in DOSmode.

B-2.B2M

Ik heb bij deze gegevens een voorbeeld geschreven, om enig idee te geven hoe nuttig de verkregen informatie voor de meesten is en wat je er nu precies mee kan doen. In het programma VB-2 laadt het programma sector nul in en laat de betekenis van de inhoud zien. Bij elke fout zal het programma

Listing

```
100 '  VB-2.B2M
110 '
120 ' Inlezen van sektor 0 en weergeven op het
130 ' scherm van de gegevens. Inclusief fout
140 ' afhandelings routine.
150 '
160 ' Edwin Weijdema      3 Oktober 1991
170 '-----------------------------------------
180 ' PL=PLAATS GEGEVENS
190 ' DR=DRIVE (0-DEFAULT)
200 ' AT=AANTAL SECTORS
210 ' ET=EERSTE SECTOR
220 ' LE 0=LEZEN/1=SCHRIJVEN
230 '-----------------------------------------
240 SCREEN 0:DEFINT A-Z:POKE &HF8B3,0:POKE &HF8B4,0
250 PL=&H9000:DR=0:AT=1:ET=0:LE=0
260 GOSUB 320:GOSUB 530:GOSUB 580
270 I$=INKEY$:IFI$=""THEN 270
280 OUT &HFE,1:END
290 '
300 ' Subroutine DSKI$/DSKO$ en error verwijzing
310 '
320 OUT&HFE,4:T=&H8000
330 POKE T+0,&HE:POKE T+1,&H1A
340 POKE T+2,&H11:POKE T+3,PL MOD 256:POKE T+4,PL\256
350 POKE T+5,&HCD:POKE T+6,&H7D:POKE T+7,&HF3
360 POKE T+8,&HE:POKE T+9,&H2F+LE
370 POKE T+10,&H2E:POKE T+11,DR
380 POKE T+12,&H11:POKE T+13,ET MOD 256:POKE T+14,ET\256
390 POKE T+15,&H26:POKE T+16,AT
400 POKE T+17,&HCD:POKE T+18,&H7D:POKE T+19,&HF3
410 POKE T+20,&HC9
420 POKE &HF323,&H15:POKE &HF324,&H80
430 POKE &H8015,&H17:POKE &H8016,&H80
440 POKE &H8017,&H3E:POKE &H8018,&HFF:POKE &H8019,&H32
450 POKE &H801A,&HB3:POKE &H801B,&HF8:POKE &H801C,&H79
460 POKE &H801D,&H32:POKE &H801E,&HB4:POKE &H801F,&HF8
470 POKE &H8020,&HE:POKE &H8021,0:POKE &H8022,&HC9
480 OUT &HFE,1
490 RETURN
500 '
510 ' Opstarten machinetaalroutine
520 '
530 OUT &HFE,4:DEFUSR0=&H8000:X=USR0(0)
540 OUT &HFE,1:RETURN
550 '
560 ' Sektor 0 weergeven
570 '
580 OUT &HFE,4:PL=&H9000:CLS
590 IF PEEK (&HF8B3)=255 THEN GOTO 870
600 N$="":FOR I=0 TO 7:N$=N$+CHR$(PEEK(PL+3+I)):NEXT I
610 PRINT ,"    Gegevens uit de Bootsektor (no 0)"
620 PRINT:PRINT
630 PRINT "De naam van deze schijf is:";SPC(14);N$
```

VB-2.B2M

Listing

```
640 PRINT "Het aantal bytes per sektor is:          ";
650 PRINT PEEK (PL+11)+256*PEEK(PL+12)
660 PRINT "Het aantal sektors per kluster is:       ";
670 PRINT PEEK (PL+13)
680 PRINT "Het aantal gereserveerde sektors is:     ";
690 PRINT PEEK (PL+14)+256*PEEK(PL+15)
700 PRINT "Het aantal Fat's is:                     ";
710 PRINT PEEK (PL+16)
720 PRINT "Het max. aantal directory entries is:    ";
730 PRINT PEEK (PL+17)+256*PEEK(PL+18)
740 PRINT "Het aantal sektoren is:                  ";
750 PRINT PEEK (PL+19)+256*PEEK(PL+20)
760 PRINT "De medium-descriptor is:                 ";
770 PRINT PEEK (PL+21)
780 PRINT "Het aantal sektoren per Fat is:          ";
790 PRINT PEEK (PL+22)+256*PEEK(PL+23)
800 PRINT "Het aantal sektoren per track is:        ";
810 PRINT PEEK (PL+24)+256*PEEK(PL+25)
820 PRINT "Het aantal zijden van de schijf is:      ";
830 PRINT PEEK (PL+26)+256*PEEK(PL+27)
840 PRINT "Het aantal verborgen sektoren is:        ";
850 PRINT PEEK (PL+28)+256*PEEK(PL+29)
860 OUT &HFE,1:RETURN
870 '
880 ' subroutine errors
890 '
900 A=PEEK (&HF8B4):A=((A AND 14)\2)+1
910 IF A>6 THEN A=7
920 LOCATE 35,10
930 ON A GOSUB 1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060
940 LOCATE 10,16:PRINT "[Spatie] opnieuw proberen"
950 LOCATE 50,16:PRINT "[Return] afbreken"
960 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 960
970 IF I$=CHR$(13) THEN OUT &HFE,1:END
980 IF I$=CHR$(32) THEN GOTO 240
990 GOTO 960
1000 PRINT "Disk Write protect":RETURN
1010 PRINT "Disk offline":RETURN
1020 PRINT "Checksum error":RETURN
1030 PRINT "Seek error":RETURN
1040 PRINT "Record not found":RETURN
1050 PRINT "Write error":RETURN
1060 PRINT "Disk error":RETURN
```

VB-2.B2M

automatisch naar het gedeelte gaan waar de fout wordt uitgezocht en kenbaar gemaakt aan de gebruiker. Bijvoorbeeld als de diskette er niet in zit.

Pagina's

Er zijn in het programma VB-2 een aantal trucs gebruikt. Een van deze trucs is om het te compileren deel te plaatsen met de opdracht `OUT &HFD,3` dus vanaf &H4000 tot &H8000 en pagina 4 aan te met een `OUT &HFE,4` dus vanaf &H8000 tot &HC000 en als dit gedaan is dan wordt de machinetaalroutine in het geheugen vanaf &H8000 gepoked en de sectoren worden ingelezen vanaf &H9000. De `OUT &HFE,1` zorgt ervoor als je terug keert naar basic dat er ook weer de listing is terug te vinden.

Uitdaging

Ik heb maar een simpel programma gemaakt, maar men heeft nu de mogelijkheid tot het maken van database of adressenbestanden. Een beetje fantasierijke programmeur maakt er iets leuks van. Ik daag iedereen uit om eens iets te maken met MCBC in samenwerking met de diskdrive. Wij hebben zelf de voorgaande gegevens gebruikt bij het maken van een highscore lijst in ons nieuw gokprogramma INFINITY. Neemt u de uitdaging aan? Ja, O.K. ik zal vast een bredere brievenbus in de voordeur zetten.

Control-G

Nico Coesel heeft in het door hem geprogrammeerde CONTROLG, voor kenners Control-G, nog een foutje gevonden. Men kan dat herstellen door op regel 310 het < teken te vervangen door een = teken.

Van blok naar blok

Als men werkt met meerdere blokken in MCBC dient men te schakelen, daardoor gaan de variabelen verloren men dient dus variabelen die bewaard moeten blijven ergens veilig te parkeren. Jeroen van Leeuwen heeft een ander trucje ontdekt waardoor je de variabelen niet hoeft weg te poken maar ze blijven wel bewaard. Wat moet je er voor doen? Je dient in elke programma, dat in een apart blok staat, dezelfde volgorde aan te houden van het definiëren van de `DIM`ensies en de variabelen. Probeer het maar eens uit en je zal versteld staan.

Nawoord

We zijn weer heel wat informatie rijker, maar daar is deze rubriek ook voor opgericht, dus heeft u nog iets liggen dat voor meerdere mensen bruikbaar is schroom dan niet om eens een diskette op te sturen naar het onderstaand adres.

Edwin Weijdema

Irisstraat 16
8012 DZ Zwolle
038-220570

Met dank aan Adriaan van Doorn !





MCBC User Kit

MCBC vraagt soms om eigen oplossingen, en met de User Kit willen wij u een eind op helpen om de zaken die met MCBC problemen kunnen geven op te lossen.

Ondersteuning

Dit is inderdaad het woord waar het om draait bij de MCBC User Kit.Een aantal van de in de User Kit voorkomende zaken zijn al eerder in de MCBC-FAN aan bod gekomen en ook in de toekomst zal deze rubriek u kunnen steunen.Maar wat staat er nu precies in de User Kit? Hij bestaat bijna geheel uit een fors aantal losse routines, die men als een subroutine in een eigen programma kan opnemen. Daartoe zijn alle routines genummerd vanaf 30000 en overlappen routines elkaar niet met de regelnummers.Men kan daardoor gemakkelijk meerdere routines aan elkaar plakken. Daarnaast zijn er nog een drietal karakterset toegevoegd voor gebruik van tkst op grafische schermen en tot slot CONTROLS.

CONTROLS

In de in MCM geplaatste test van MCBC werd geklaagd over het ontbreken van een simpele CONTROL in tekstmode met de mogelijkheden van CONTROLG. Welnu wij aan de slag en het resultaat is CONTROLS. Met deze variant van CONTROL heeft u een redelijk veilige versie van CONTROLG in tekstmode. In tegenstelling tot de situatie bij CONTROLG was er nu geen sprake van ruimtegebrek en CONTROLS is dan ook beter in staat u voor ongelukjes te behoeden. De defaultfile die uw standaardinstellingen herbergt is uitwisselbaar tussen CONTROLS en CONTROLG zodat u de beide versies dor elkaar mag gebruiken. Staat bij de onderstaande omschrijvingen een (2) tussen haakjes dan is het alleen te compileren met MCBC II

MCBC II (normaal *f* 85,-) en MCBC User Kit (normaal *f* 25,-) kosten tegelijk besteld ***f* 95,-**

Ook voor de upgrade (normaal *f* 27,50) kost samen met de MCBC User Kit ***f* 37,50**

Bestellen : bedrag overmaken op giro 567411,
tnv G. Willemsen / MSX Club,
IJsselstein
ovv MCBC II en/of MCBC userkit

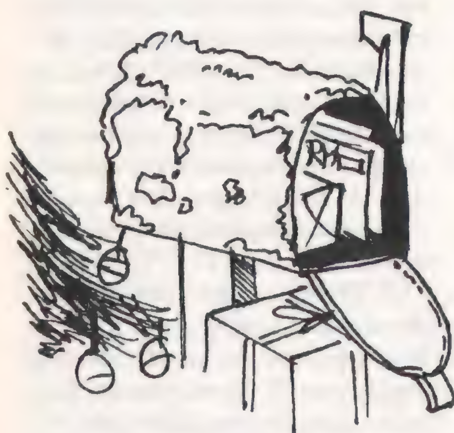
Subroutines: korte omschrijving

RANDOM	Geeft random waarde af **)	CAPSLOCK	Vastzetten hoofdletters / kleine letters
LOCATE	Zelfde als Basic LOCATE **)	WORTELTR	Wortelstrekken uit getallen
BEEP	Zelfde als Basic BEEP d.m.v. pokes	DEFUSR	Zelfde als Basic DEFUSR
CRSLIN	Zelfde als Basic CRSLIN d.m.v. pokes	KEYBEEP	Na elke toetsindruk een klikje
ERL	Zelfde als Basic ERL d.m.v. pokes	PRINTER	Instellen MSX of andere printer
ERR	Zelfde als Basic ERR d.m.v. pokes	INISPRIT	Schoonmaken sprites **)
LPOS	Zelfde als Basic LPOS d.m.v. pokes	KILLBUF	Wissen ingedrukte toetsen *)
POS	Zelfde als Basic POS d.m.v. pokes	SCR-U-A	Beeldscherm uit/aan zetten *)
LPRINT	Zelfde als Basic PRINT met een poke voor LPRINT	KEYOFF	Zelfde als Basic KEYOFF *)
SPACE$	Zelfde als Basic SPACE$ **)	KEYON	Zelfde als Basic KEYON *)
VLOOPNUL	Lijnt getallen vanaf rechts uit met nullen	RESET	Reset computer *)
VLOOPSPA	Lijnt getallen vanaf rechts uit met spaties	KEYONOFF	Zelfde als Basic KEYON / KEYOFF *)
TOETSBES	Bewegen d.m.v. de cursortoetsen	PRINTOFF	Printer afgesloten
JOYBES	Bewegen d.m.v. de joystick	PRINTON	Printer aangesloten
TOTABES	Bewegen met zowel cursortoetsen als joystick	INIFNK	Herstellen funktietoetsen *)
MUISBES	Bewegen d.m.v. de muis **)	CLS	Zelfde als Basic CLS *)
CIRCLE	(bijna) Zelfde als Basic CIRCLE	DSKI$	Sektor(en) inladen op elke gewenste plaats *)
INSTR	Zelfde als Basic INSTR	DSKO$	Geheugen wegschrijven naar diskette *)
VAL	Zelfde als Basic VAL	DSKI$-O$	Sektoren schrijven/laden *)
DRAW	(bijna) Zelfde als Basic DRAW	SELECTDI	Andere drive als default kiezen *)
WIDTH	Zelfde als basic WIDTH **)	TEKST.001	Karakters plaatsen op een grafisch scherm
REGELS	Instellen aantal regels onder elkaar SCREEN 0/1	TEKST.002	Andere karakterset plaatsen

*) van deze routines is er een tweede variant met extensie 002 opgenomen die alleen bij MCBC II gebruikt kan worden.
**) twee varianten .001 en .002 met verschillende aanpak.

POST

Reacties op lezersvragen en opmerkingen



Beste Redactie

Ingezonden brieven worden als het enigszins kan volledig en letterlijk overgenomen. Is een brief te lang dan kan de brief van redactiewege ingekort worden. Dit wordt bij de brief gemeld.

Listing programma

Geachte Frank Druiff
Naar aanleiding van het probleem in uw blad van G. van der Moere uit Leuven kan ik zeggen dat ik een listing programma geschreven heb in Turbo Pascal dat voor iedere printer aan te passen is. Dit programma kan iedere ascii file uitprinten en stopt voor iedere pagina. Het programma stelt automatisch een linker marge in van 8 karakters om perforator gaatjes te kunnen maken. Als je wilt kun je na iedere pagina stoppen. Wil hij dit programma hebben dan kan hij een diskette met een retour envelope, evenals de printercode voor elite printen, opsturen naar mij en dan krijgt hij de gecompileerde file opgestuurd.
Met vriendelijke groeten,

V-Soft
Veghel

Na zo'n aanbieding grijp ik altijd naar de telefoon, eerst 008 bellen om het telefoonnummer te achterhalen. Zet het er liefst gelijk bij, dat scheelt ons werk. En dan het verzoek om de file niet alleen voor onze inzender maar voor alle leden ter beschikking te stellen. Bingo, dank u wel, en op de diskette van het diskabonnement vindt u de bedoelde file. Niet aleen G. van der Moere tevreden maar ook nog vele anderen.

Numeriek eiland

Beste Heren (van MSX Club Magazine) Ik gebruik mijn VG 8235 ook voor zakelijke toepassingen zoals tasword. Ik typ veel getallen in, maar het gaat zo langzaam. Dus ik mis eigenlijk een numeriek eiland. Toen kwam ik op het idee dar er misschien een mogelijkheid is om een extern numeriek eiland(bord) aan te sluiten. Voor de draagbare PC's is het mogelijk. Maar kan het ook de VG 8235 (ook de NMS 8245) gebruiken door een zelfgemaakte ingang ? Het is best wel belangrijk voor me. De MSX Club Westfriesland zei dat het wel mogelijk is, maar ze hebben geen ervaring met deze uitbreiding. Welke club/bedrijf heeft het wel ?
Ga zo door ! met vriendelijke groeten,

Alex Wekker
Hoorn

Beste Alex,
Ik ben het met de genoemde club eens dat het mogelijk is en theoretisch is het nog erg simpel ook. Bij het indrukken van een toets wordt er simpel een contact gemaakt tussen twee punten. bij het scannen van het toetsenbord kan door dit nu gesloten contact door de computer worden 'gevoeld' welke toets werd ingedrukt. zet je nu een of andere schakelaar paralel over de toets zodat bij het sluiten van het contact de twee punten in verbinding komen kan de computer niet meer aan zijn scanresultaat zien of de toets werd ingedrukt of de schakelaar gesloten. Je begrijpt dat je voor deze schakelaar natuurlijk een toets op een extra numeriek eiland kiest. Mij is niemand bekend die dat doet en het lijkt mij ook een heel karwei om minstens alle numerieke toetsen door te verbinden. Het zijn per toets twee draadjes en dan zijn het al minstens twintig. Daarnaast werkt de 8245 met een soort doordrukfolie en dat maakt de montage van de draadjes in de 8245 vrij lastig. Maar succes wensen wij je toe en lukt het laat dat dan even weten.

EASE-fan

Halo heer Druijff, ik heb deze disk maar naar jou gestuurd ,dan hoop ik maar dat je ervoor zorgt dat hij bij de juiste persoon terecht komt. Ik wilde eerst wat commentaar leveren op MSX Club Magazine 38. Daar staat op blz. 69 een stuk over Dynamic publisher wat eigenlijk



zo is overgenomen uit de handleiding van Cees Kramer. Dus het artikel is bedoelt voor mensen met een illegale copie van D.P. die de handleiding niet hebben, of je krijgt iets wat je al had. Voor de rest is het een prima blad met zeer veel positiefs over onze hobby.
Maar dit bracht mij op een I.D. Er is een programma waar nog minder aandacht aan besteed wordt dan D.P. en dat is EASE wat ik zeer betreur want het is nog steeds een programma wat zijn gelijke niet kent in de MSX wereld. Het programma is zelfs gratis te downloaden uit de IS 2000 van de PTC (versie 1.4). Tevens is er altijd een ondersteuning geweest bij de PTC (EASEBORD). Er zullen wel weinig mensen zijn die daarom een handleiding hebben (misschien van versie 1.1 of 1.2 die wel met een Philips computer werd meegeleverd) En omdat als een ander het niet doet je het zelf maar moet doen (het is bovendien zeer leerzaam) ben ik begonnen met het stap voor stap schrijven van een handleiding voor EASE 1.4. Het is nog een hele kluif en daarom ook nog niet af, maar als jullie belangstelling hebben om het in het blad te plaatsen wil ik het wel af maken.
Als je het niets vind wil ik het ook graag horen maar kijk het maar eens door.
P.S. alles staat in ascii vorm.

René van der Bijl
Heemskerk

Beste René,
inzendingen aangaande de inhoud van het blad, zowel commentaar als inzendingen kunnen inderdaad het best bij mij geschieden. Zaken aangaande lidmaatschap, zoals magazine niet ontvangen en/of bestellingen moeten bij Gerrit Willemsen binnenkomen. Diskmagazines kunnen ter bespreking direct naar Jan Clements en overige recensie-exemplaren naar mij of na overleg direct naar de recensent. Het is niet de bedoeling via ons blad illegale software alsnog van een handleiding te voorzien, maar als je iets bespreekt is het logisch dat er zaken uit de handleiding naar voren komen. Soms zelfs expres om te tonen dat men zelf althans niet zo'n illegale gebruiker is. Maar de schrijver van de serie zal zich hopelijk jouw woorden aantrekken om deze gedachte te kunnen uitbannen. Als jij zelf een artikel gaat schrijven voor een produkt dat de Philips bezitters al kregen bij aanschaf en dat zonder kosten is te downloaden zal je zelf dit probleem minder snel hebben. Een serie over EASE lijkt mij dan ook best aardig. Want laten wij eerlijk zijn velen bezitten het programma dan wel, maar dat wil nog niet zeggen dat velen het programma gebruiken.
P.S. met downloaden heb je natuurlijk wel telefoonkosten en die kunnen in dit geval door de grootte van het geheel behoorlijk hoog zijn. De PTC biedt de schijf dan ook te koop aan en dat kan best eens voordeliger blijken te zijn dan het 'gratis' downloaden, zeker als je niet te ervaren in downloaden bent.
P.S. Toen ik de inhoud van je brief via Jan doorspeelde naar Ruud voelde die zich zeer gekrenkt, alleen de gedachte al. Hij bezit zelf vanzelfsprekend een legale versie en houdt inderdaad de handleiding aan zoals ik reeds vermoedde. Zand erover, maar nogmaals goed dat je ons op onze qui vive houdt.

EASE en DP werken niet

L.S.,
Ik wil u graag het volgende probleem voorleggen: Op mijn msx-computer werken (onder meer) de toepassingen EASE en Dynamic Publisher niet. Mijn msx-computer: Philips nms 8250 Teac scsi superdrive; op Msx-dos 2.2 en intern geheugen 640 kb Volgens club-Gouda zijn EASE en DP niet 100 % geschreven volgens de MSX-standaard, waardoor de programma's niet onder dos 2.2 werken. Graag verneem ik of u mij een oplossing kunt bieden. Hartelijke groeten,

J. Bouma
Utrecht

Beste mijnheer Bouma,
ik vrees het ergste voor u zeker als een club als die uit Gouda geen oplossing heeft. Zij zijn bekend met de problematiek. Het is inderdaad waar dat verschillende programma's, vooral degene die uit de begintijd stammen, niet geheel volgens MSX-standaard geschreven zijn. Het probleem is meestal niet zo erg moeilijk omdat het meestal neerkomt op een verkeerd geheugen gebruik. Volgens MSX-standaard zou elk programma zelf moeten zoeken waar het geheugen zich bevindt en dat dan gebruiken. Een aantal programma's gaat er echter standaard van uit dat het geheugen wel in slot 3 zit. Sterker nog, het wordt alleen in een van de subsloten gezocht. Bij (bijna) alle machines werkte het programma toen het op de markt kwam, maar toen u later het geheugen uitbreidde gebruikte u een ander (sub)slot, of kwam boven de 256 KB waardoor sommige programma's het verder zoeken staakten. Ook waren de meeste programma's tevreden als zij al het geheugen in een memorymapper hadden gevonden en overwogen geeneens de mogelijkheid van een tweede memorymapper. Als wij de beschikking zouden hebben over de originele source van de bedoelde programma's is het correcte geheugenbeheer aanbrengen echt niet zo moeilijk, maar die hebben wij nu eenmaal niet. Wel weet ik dat verscheidene mensen vooral DP toch op zo'n uitgebreide machine aan de praat hebben gekregen. Ik wil niet zeggen dat het in uw geval ook kan, maar wil hier wel een oproep doen op lezers die voor Hr Bouma mogelijk een oplossing hebben. Even een berichtje naar de redactie en wij sturen het door of komen er in een later nummer op terug zodat meer mensen geholpen kunnen worden.

Contact gezocht

Beste M.C.M. Mijn naam is Mark Damen. Ik ben elf jaar en ik woon in Oosterhout. Graag wil ik via Uw tijdschrift in Kontact komen met anderen voor het ruilen van M.S.X. computerspellen.
Adres: Tilanushof 2, 4908 DA Oosterhout, tel 01620-33161 Al vast bedankt,

Mark Damen
Oosterhout

Beste Mark,
ik gun je van harte je spelletjes, maar ik hoop dat je snel leert programmeren want dat is echt veel leuker en dat is ook juist de sterke kant van de MSX. Als je een mede MSX'er via ons blad vindt dan hoop ik dat die jou meer van programmeerkennis voorziet dan van spelletjes. Succes in ieder geval.



Produkties MSX club Gouda

Stampcoverter

U zult het wellicht niet willen geloven, maar een van de fraaiste pakketten ooit ontworpen voor een 8-bits homecomputer is het pakket EASE. Dit pakket werd in opdracht van Philips door het Spaanse Opera Soft vervaardigd. Helaas kwam dit pakket als ondersteuning voor de laatste machine die Philips voor de MSX uitbracht, te weten de NMS 8245 en heeft daardoor te weinig ondersteuning gekregen. Gelukkig zijn er vele gebruikers van dit pakket en die delen hun kennis met u.

De MSX club Gouda heeft speciaal voor de tekstverwerker in EASE, Word-Pro, de STAMPCOVERTER gemaakt. Word-Pro beschikt over een voor een tekstverwerker unieke pagina-opmaak mogelijkheid. U kunt via simpele handelingen een pagina in kolommen verdelen. Nu kunnen die kolommen meer dan tekst alleen bevatten. U kunt een overzicht van de spreadsheet in uw tekst verwerken, of gegevens uit de data-base, maar ook plaatjes kunnen worden verwerkt. Het heeft bij Wordperfect maar liefst tot de versie 5.0 geduurd voordat dit in dit professionele pakket mogelijk was. U ziet, EASE was haar tijd ver vooruit. Met de stampconverter is het op simpele wijze mogelijk om de plaatjes uit het desktoppakket Dynamic Publisher om te zetten tot kant en klare plaatjes voor het EASE pakket.

Na de opstart van het pakket en het logo van Tokyo Data, bevinden we ons in het menuscherm. Volgens de handleiding moet ik het programma met zowel de muis als met de cursortoetsen kunnen besturen. De cursor bleek bij mijn versie onvindbaar. Zonder muis blijkt dit program dus niet echt bruikbaar. Zo nu en dan vloog de witte cursorstip over mijn scherm maar daarmee was dus echt niet te werken. Zijn er twee drives dan maakt het pakket gebruik van beide drives. De een om te lezen en de ander om data te schrijven. Middels de muistoets is op simpele wijze een selectie te maken van de plaatjes die geconverteerd moeten worden. Deze files verschijnen in een aparte kolom ter rechterzijde van het scherm. Klaar met de selectie, GO! en het omzetten start. Voorts zijn er de nodige diskfuncties via het menu mogelijk, zoals het nieuw inlezen, killen en wat dies meer zij.

Pakketsamenstelling.

Het pakket bestaat uit twee diskettes, de programmadiskette en een diskette met de nodige stamps en een duidelijke, in goed Nederlands geschreven handleiding, doorspekt met de nodige illustraties. Naast de beschrijving van het pakket zelf wordt ook aangegeven hoe de plaatjes verwerkt worden in Word-Pro of Charts.

Conclusie

Jammer dat de cursorbesturing niet werkt want voor het overige mankeert er weinig aan dit nuttige pakketje. Bent u een echte EASE-gebruiker en wilt u wat meer dan alleen maar tekst aanmaken of vindt u de letterkwaliteit van D.P. onvoldoende dan is Stampconverter de oplossing voor u. De prijs ad. *f* 32,50 is acceptabel.

GAME STAMP, the program

Ook het pakketje Game Stamp heeft min of meer met D.P. te maken. Wanneer u met een spel bezig bent en u ziet een aardige picture, dan is zo'n plaatje meestal wel uit het programma te halen door middel van een reset en een copy opdracht. Om zo'n plaatje ook netjes in een D.P. pakket te kunnen gebruiken heeft wel wat meer voeten in de aarde. Met game stamp moet dit alles eenvoudiger gaan.

Middels een uitgebreid iconenmenu is het mogelijk om delen van het scherm te bewerken. Grijstinten kunnen worden aangepast en u kunt op simpele wijze door de pagina's in het videogeheugen wandelen. Ook wisselen van screen 5 naar 7 is mogelijk. Uiteindelijk kunt u middels de functie DP het resultaat bekijken. Natuurlijk is saven en laden van files mogelijk. Vervolgens kunt u de resultaten verwerken in Dynamic Publisher en mogelijk via stampconverter in Word-Pro. Het had wel leuk geweest wanneer de stampconverter de game stamp optie reeds aan boord had gehad.

Conclusie

Ook dit pakketje kost *f* 32,50 en dat is toch niet gering voor een toepassing die in doorsnee wat minder zal worden benut. De gebruiker moet over een muis beschikken en daarnaast over D.P. om de plaatjes op nuttige wijze te verwerken. Ook dit programma omvat twee diskettes en een duidelijke Nederlandse handleiding. Stamp converter heeft mijn voorkeur boven game stamp. De fanatieke D.P.-er zal wellicht beide pakketten willen bezitten.

Jan van Roshum



Shenan Dragon

Soms krijgen we wel eens een doos in de handen geduwd met de vraag of het wellicht interessant is om te bespreken. Deze komt van Rolf Bijl. Het betreft een door hem zelf in Japan gekocht spel van Technopolis Soft.



De wereldkaart

In de doos vinden we twee 3.5 inch diskettes en een eenvoudige handleiding. Tevens een tweetal kleurrijke kaarten waarop een aantal fraaie pictures en de nodige Japanse kreten. Aangezien Japans voor mij nog steeds een onoverkomelijke handicap vormt en dat wel altijd zal blijven rest mij niet anders dan de eerste diskette in de drive te doen en de computer te starten.

Intro

Shenan Dragon wijkt niet af van alle overige Japanse RPG's, want tot deze categorie kunnen we dit spel wel rekenen en start het spel dus met een serie van fraaie pictures die ongetwijfeld hun verhaal doen van de een of arme prinses die ontvoerd is, of van een koning die treurt om het verlies van een toverstaf en ga zo maar door. De fantasie kent voor dit soort achtergrondverhaaltjes geen grenzen.

Start

Wanneer de intro haar verhaal heeft gedaan krijgt de speler de keuze uit een tweetal opties. Aangezien deze in het Japans zijn is het een kwestie van uitproberen wat het resultaat na activeren zal zijn. Na optie één te hebben gekozen verschijnen er drie figuren in beeld en duidelijk is dan de keuzemogelijkheid uit drie hoofdrolspelers. Elk heeft ongetwijfeld zijn of haar eigen kwaliteiten. Twee van de drie figuren zijn van het vrouwelijk geslacht. Na één van de drie te hebben gekozen kan de lol dan eindelijk beginnen.

Sorcerian

De Dragonslayer reeks van Falcom is een waar begrip. Van Dragonslayer jr. tot aan de Legend of Heroes is op MSX verschenen. Nu dan ook Sorcerian.



Toch een fraaie titel.

Sorcerian verschijnt op maar liefst 5 diskettes, waarvan er een als opslagdiskette dienst doet, de zgn. Userdisk. Er zijn twee uitvoeringen. De normale winkeluitvoering omvat de floppy's met fraaie handleiding, verpakt in de bekende grootformaat kunststof doos. Daarnaast is dit spel ook nog uit de Takerumachine te halen. Ik kan me echter niet voorstellen dat dit spel zonder handleiding te spelen is. Hiermee snij ik direct het grootste probleem aan, het Japans. Gelukkig werkt Engine uit Leusden aan een complete vertaling van de handleiding van het Japans naar het Nederlands.

Verzameling opdrachten

Sorcerian is in feite een verzameling van verschillende scenario's. Er zijn in totaal drie scenario's die elk zijn onderverdeeld in vijf missies. In totaal zijn er derhalve 15 opdrachten te vervullen. Die opdrachten ga je te lijf met een party, een groep van vier personen die je als speler zelf kunt samenstellen. Het is ook mogelijk om direct aan de slag te gaan met de standaard party die op de userdisk staat. Alhoewel, direct. Maar daarover later meer. Is het je eenmaal gelukt om de party volgens je wens bijeen te krijgen, dan kun je na een bezoek aan de stad het avontuur beginnen.

➠

Sorcerian is een echt R.P.G., compleet met verschillende wapens, rassen, spells en vijanden. De vier spelers lopen in kiellinie achter elkaar aan. De volgorde is aan te passen. Je volgt de groep in zijaanzicht en alle actie vindt direct in het speelscherm plaats. Na het vervullen van de opdracht wordt de buit verdeeld en kun je je spelers verder van wapens en toverformules voorzien. Hiertoe zul je naar de stad moeten waar de diverse personen tal van zaken te bieden hebben. Ook kun je hier je level verhogen. Tussentijds saven is ten alle tijde mogelijk. Zijn je karakters sterker geworden dan is het verstandig om de groep weg te saven zodat ze voor de volgende missie beschikbaar zijn. De opdrachten worden nl. steeds zwaarder en dus wordt er steeds meer van de figuren binnen de party verwacht.
Speelbaarheid.Het spel is uiterst speelbaar wanneer je de Japanse taal beheerst of toevallig over een Engelse P.C. versie beschikt. Laatstgenoemde versie heb ik speciaal voor dit doel geleend van een kennis. Ik had 'm hard nodig en kwam er zelfs nog niet een twee drie uit. In eerste instantie probeerde ik het spel zonder hulp op te starten hetgeen onbegonnen werk was. Het keuzemenuscherm is volledig Japans en probeer dan maar eens uit te vlooien welke optie wordt gebruikt om een party te laden of naar de stad te gaan of het adventure te starten, wanneer er ook nog opties tussen zitten zoals ontbind party, delete karakter etc. Uiteindelijk lukte het dan toch, zoals gezegd met behulp van de P.C. versie en een aantal telefoontjes. Ga je naar de stad dan zijn er een maar liefst zes opties mogelijk. Kies je voor optie 1 dan kom je bij de wapensmid en daar kun je nog enigszins terecht aangezien er ook nog wat Europees tekens in het menu voorkomen. De interactie verliest echter volledig z'n betekenis aangezien je van de vragen geen snars begrijpt en derhalve de antwoorden ook maar moet gokken. Ik heb de eerste missie op de P.C. gespeeld, puur om een indruk te krijgen van de sfeer in het spel. Je krijgt gedurende je tocht ook nog de nodige aanwijzingen. Indien je de Japanse versie zover hebt kunnen krijgen dan ontgaat je wederom de betekenis van de o zo belangrijke tips die je krijgt van b.v. een gewonde man ergens in een grot. Natuurlijk, je kunt van hot naar haar blijven rennen en voortdurend van alles uit proberen, maar dan schiet je het doel van dit spel voorbij.

Conclusie

Ondanks de grafische en muzikale kwaliteit die dit spel te bieden heeft, moet ik een ieder afraden dit spel te kopen. Het Japans is een echte handicap. Daarnaast loopt het spel ook nog regelmatig vast en dat is wel zeer kwalijk. Koop liever The Tower of Gazzel voor je duurverdiende geld.

Jan van Roshum



Vervolg van de recensie van Shenan Dragon

Hoe verder?

De speler begint als het ware op een landkaart, verdeeld in honingraat achtige vakjes. In die vakjes staan getallen, gebouwen, bergen etc. Dit eerste speelscherm blijkt inderdaad de hoofdkaart te zijn. Op deze kaart kan de speler een locatie activeren om vervolgens de achterliggende schermen te exploreren. De cijfers staan voor het aantal vijanden wat zich in die locatie bevindt. Het vechten wordt op aardige wijze in beeld gebracht. In een apart venster staat de held of heldin tegenover het monster of vijand. Na een wapen te hebben gekozen gaan een tweetal cijfers rollen en na een druk op de actieknop vormt de som van die twee cijfers je aanvalskracht. Bij de tegenstander gebeurt hetzelfde. Is de som daarvan hoger dan kost het de speler een aantal damagepunten, andersom breng je natuurlijk damage toe aan de tegenstander. Wanneer energie op nul komt dan is een van de twee onherroepelijk verloren, met voor de speler de prettige bijkomstigheid dat dat geld oplevert. Met dat geld is de uitrusting weer aan te vullen, kunnen betere wapens worden aangeschaft etc. Dit soort zaken zijn te vinden in de winkels die men 'en route' tegenkomt. Vaak bestaat de vanuit het hoofdveld geactiveerde locatie uit meer dan een scherm. Kastelen, bergen en dungeons bevatten meerdere verdiepingen en die zijn aangeduid door een trapje met de vermelding om welke verdieping het gaat. In schatkisten zijn hele fraaie schatten te vinden en ik ben inmiddels op een aantal deuren gestuit die nog niet direct open gaan. Hiervoor zullen dus ongetwijfeld sleutels moeten worden gevonden.

Speelbaarheid

Ondanks het feit dat alles in het Japans is, lijkt mij dit spel best te spelen. Grootste probleem vormt het aanbod van artikelen in de winkels, maar dit zal na enig uitproberen ook wel lukken.

Conclusie

Ondanks het feit dat dit spel bestemd is voor MSX 2 en hoger moet de speler niet al te veel grafische hoogstandjes verwachten. Ook op muzikaal gebied stelt Shenan Dragon niet al te veel voor. Het grootste voordeel van dit spel ligt in de toegankelijkheid en het vlotte spelkarakter. De prijs is 6.800 yen, hetgeen in onze valuta incl. opslagen op *f* 130,– uitkomt.

Jan van Roshum



SQUEEK

Een spel dat reeds lang bestaat doch tot op heden niet in circulatie werd gebracht. Vanaf de HCC dagen dan toch eindelijk te koop.

Als alles goed gaat verschijnt Squeek op ROM. GENIC, de uitgever, heeft lang getwijfeld hoe dit spel met het minste risico tegen kopiëren en kraken beschikbaar te stellen aan MSX-end Nederland. Pure angst voor een financieel fiasco is dus de reden dat dit leuke spel zolang is blijven liggen. Ook commerciële softwarehuizen bezinnen zich op het uitbrengen van software. Te lage aantallen in verkoop zal uiteindelijk leiden tot nog betere beveiligingen die de prijs doen verhogen van het pakket. Nog erger is het wegvallen van diverse makers van software wegens de kopiëerpraktijken. Dus helemaal vreemd is het niet dat Genic zo voorzichtig met haar produkt omgaat.

Calimero?

Squeek is een spel van ANMA en is geschikt voor MSX-1 en hoger. De hoofdrolspeler in deze Penguin adventure kloon is een kuikentje met op z'n hoofd een halve eierschaal, dus de verwijzing naar Calimero is niet onterecht. Squeek is inderdaad een kloon van Penguin Adventure en diens voorganger Antartic Adventure. In dit spel is Ninny (Calimero) op zoek naar z'n moeder. Hij doet daarbij Hollandse plaatsen als ondermeer Hoogkarspel aan. Via een eindeloze weg scrolt het scherm op de speler af. Die weg is helaas voor Ninny niet zonder gevaren. Zoals tegenwoordig maar al te vaak het geval is op de Nederlandse wegen zit ook de route van Ninny vol gaten waaruit minder vriendelijke figuren de kop opsteken om op die wijze Ninny de doorgang te belemmeren.(Die koppen ontbreken gelukkig nog wel op de Nederlandse wegen). Daarnaast zijn er ook nog diverse andere obstakels debet aan oponthoud, zoals rotsen, slangen en ook gevogelte dat in hogere levels projectielen afvuurt. Squeek zou geen goed spel zijn wanneer Ninny geen verdediging tot z'n beschikking had. Zo nu en dan dansen er symbolen over het scherm. Lukt het Ninny om die op te pikken dan heeft hij opeens twee of meer vuurpijlen tot z'n beschikking om die vogel neer te halen, of krijgt hij extra energie, of extra punten en ga zo maar door. Aan het eind van ieder level wacht hem een veilige haven in de vorm van een groot kippenhok. In dit hok wordt hem verteld dat z'n moeder er niet is (helaas in het Engels) en dat hij de volgende dag verder moet reizen.

Nu lijkt het allemaal eenvoudig als je dit zo leest maar zoals een goed spel betaamt is er een tijdlimiet per level ingebouwd, heeft de speler niet oneindige vitaliteit en slechts drie reservelevens.

Die vitaliteit is onderweg met ijslollies aan te vullen, maar die lollies liggen natuurlijk altijd op moeilijke plaatsen.

De snelheid is zelf te regelen, maar ga je te langzaam dan valt het doek voor je het eind van het level hebt bereikt doordat je



De Nederlandse 'Penguin Adventure'



de tijdlimiet hebt overschreden en kost het je één van de resterende levens. Vanaf de 3e etappe beginnen de problemen pas echt goed. Bochten, meer gaten en obstakels en projectielen maken Ninny het leven echt zuur.

De kwaliteit

Zoals ik reeds vaker heb geschreven wordt kwaliteit niet uitsluitend door mooie plaatjes en grafics bepaald. Speelbaarheid en het verslavend karakter bepalen in hoge mate de kwaliteit van een spel. In alle opzichten zit het met Squeek goed. De grafische weergave is prima in orde, temeer wanneer je bedenkt dat het om MSX 1 gaat. Ik heb voor MSX 2 slechtere zaken over mijn scherm zien gaan. Het zou Konami niet hebben misstaan. Ook wat geluid betreft mijn complimenten. FM-muziek en PSG effecten geven dit spel de nodige sfeer en ondersteuning. Wil de speler ondanks de uitgebalanceerde keuze van de makers toch wijzigingen in bv. het kleurenpallet of de geluidsweergave aanbrengen dan kan hij naar een speciaal instelmenu. Wellicht dat die kleurinstelling uitsluitend aan MSX 2 is voorbehouden.

Conclusie

Een prachtig spel met wellicht wat teveel overeenkomsten met reeds eerder genoemde titels van Konami, maar met toch voldoende eigen elementen om dit spel voor een ieder aantrekkelijk te maken. Beslist kopen.
Dit spel wordt uitgebracht door Genic voor *f* 39,--.

Jan van Roshum

THE SNATCHER het hoorspel

Een van de meest indrukwekkende Compact Discs uit Japan die ik in handen kreeg was 'The Snatcher' van Konami uitgebracht door King Records. De CD is om een aantal redenen heel bijzonder....

Hoorspel

The Snatcher is niet een gewone CD met alleen muziek, maar bevat naast diverse muzikale nummers een compleet hoorspel! En ook al komt deze CD uit Japan, het hoorspel is geheel in bijzonder goed Engels uitgevoerd! Het hoorspel begint op straat van Neo Kobe City, waar een duistere gestalte iemand gevoelloss neerschiet. Het blijkt een Snatcher te zijn en alle mensen raken in paniek. Gelukkig is The Hunter (het mannetje met het blonde haar uit SD-Snatcher) aanwezig die een eind maakt aan het machinale leven van deze Snatcher.
Daarna volgt een gesprek tussen Guarian (de hoofdpersoon uit SD-Snatcher) en zijn vriendin Jamie. Vervolgens wordt het hele verhaal waar het in Snatcher (en ook SD Snatcher) om draait in duidelijk Engels vertelt met een mooi achtergrondmuziekje.

Na het beluisteren van de gesproken (hoorspel-) delen op deze unieke CD wist ik eindelijk wat het eigenlijke doel in SD-Snatcher was en wat er vooraf ging (het mysterieuze ontstaan van de Snatchers). En na zo'n hoorspel is het werkelijk een groot plezier SD Snatcher te spelen. Je weet nu eindelijk waar je precies mee bezig bent. Dit zal overigens in een van de komende speltiprubrieken uitgebreid behandeld worden. Maar naast hoorspel nummers staat er op de CD ook nog een boel muziek, en wat voor muziek.....

16 Stemmige SCC

Zoals wij reeds weten bevat de voorloper van SD-Snatcher, Snatcher een 16 stemmige SCC chip. Helaas is Snatcher al enige jaren uitverkocht en was het voor ons onmogelijk een exemplaar te bemachtigen. Zover bij ons bekend is er in Nederland slechts één exemplaar van Snatcher, die in het bezit is van iemand wiens zus stewardes is en dit spel ooit eens heeft gekocht in Japan. Maar..... Het is nu ook voor ons weggelegd om de schitterende, volle 16 stemmige SCC muziek uit Snatcher te beluisteren ! Precies: Alle muziek op de CD 'The Snatcher' zijn originele 16 stemmige SCC versies, van MSX ! De muziek is veel voller en veel realistischer dan de normale SCC. De muziek zou zo uit een synthesizer gekomen kunnen zijn. Alleen de PSG drums verraden het geheel. Veel van de muziek uit 'The Snatcher' vinden we ook terug in SD-Snatcher, maar dan gedeeltelijk aangepast.

Verkrijgbaarheid

We zitten u nu wel lekker te maken met iets wat eigenlijk (nog) niet eens verkrijgbaar had. Het enige exemplaar wat wij in ons bezit hadden is verkocht. Maar er is nog hoop! Stichting Sunrise (i.o.) is van plan, indien mogelijk een groot aantal CD's, waaronder ook 'The Snatcher' in haar assortiment op te nemen. Dus nog even in spanning afwachten, SD-Snatcher freaks !



The Valley

Op zich toch wel vreemd. Een volledig Nederlandse tekstadventure, maar wel met een Engelse titel. De Vallei klinkt natuurlijk minder goed. Wij willen Engels, hoe dan ook.

Kwaaie figuren.

Of het nu in het Japans, Engels of Nederlands is, kwaaie karakters komen in iedere taal voor. Zo ook in The Valley. In dit verhaal is Woxx de kwaaie pier. Woxx is geland op een berg in de nabijheid van een kasteel en het kasteel ligt in de vallei, vandaar de naam, dan weet u dat ook weer. Sinds de dag dat Woxx landde gooit hij roet in het, nee niet in het eten, maar in het water. De kleur van de rivier die zijn bron heeft in de berg The Source (toepasselijk hè) is veranderd in paars. Nu is paars wel een heilige kleur, maar Woxx heeft bepaaldelijk geen vrome zaken op het oog. Nadat er ook nog eens verderf zaaiende creaturen door de provincie dwalen is de chaos helemaal compleet. Als klap op de vuurpijl wordt de koning ontvoerd en eist Woxx volledige overgave. Vele helden hebben op verzoek van de tot radeloosheid gedreven gemalin van de ontvoerde koning getracht de koning te bevrijden. Geen van hen keerde terug. Aan jou de twijfelachtige eer om te klaren wat alle anderen blijkbaar niet voor elkaar kregen. Je opdracht is eenvoudig, bevrijd de koning en versla Woxx.

Dit alles wordt verteld in de intro, voorzien van kleine geanimeerde afbeeldingen, onder begeleiding van fraaie FM muziek. Heb je ook nog een Philips muziekmodule, dan is de muziek nog veel fraaier, althans zo werd mij verzekerd. Ik heb dit zelf niet kunnen uitproberen.

Tekstadventure

Dat is The Valley, zonder meer. De teksten worden opgefleurd met wat kleine pictures, al dan niet geanimeerd. In totaal zes verschillende muziekstukken zorgen voor wat verstrooiing op het muzikale vlak. Voorts is The Valley wat we in het verleden zo vaak op de computerbuis kregen voorgeschoteld. Middels tekstinvoer moet de speler trachten de raadselen in dit avontuur proberen te ontrafelen. Die invoer gaat verder dan bij bijvoorbeeld De Sekte, bij mijn weten het enige andere Nederlandse commerciële tekstadventure. Je kunt zinnen invoeren als "pak de grote steen uit de grote kast". Uitgebreid, niet dan? Wil je de invoer echter eenvoudig houden, ook dan wordt de speler wel begrepen. Sterker nog, op een gegeven moment wilde ik slim zijn door exact aan te geven wat ik van de computer verwachtte. Ik moest namelijk het kasteel binnen zien te komen en de weg daartoe gaat via een waterloop. Ik gaf dus eerst de opdracht "ga in water", no comprendo dus. Na "stap in water", "spring in water", "zwem in water" etc. gaf ik het simpele commando "O" van Oost, en voilà, daar ging het spel verder. Ik vind dat wel erg simpel eerlijk gezegd. In het kasteel werd ik uiteindelijk ingesloten door wachters die allen verschillend van kleur waren. Op dat moment hield ik het voor gezien.

No cup of tea please

Tekstadventures zijn niet mijn "cup of tea". We blijven lekker Engels. Het klinkt absoluut niet wan-

neer ik zou schrijven "tekstadventures zijn niet mijn kopje thee", laten we eerlijk zijn. Daarom is het ook niet geheel eerlijk van mij om direct af te haken na één ronde spelen. Maar ik denk dat tekstadventures het wel hebben gehad, mits ze voldoen aan een aantal eisen. Wanneer je naar het laatste adventure van Magnetic Scrolls kijk, Wonderland, dan zie je wat ik bedoel. Via een windowachtige struktuur kunnen woorden door middel van pull down menu's worden ingevoerd en worden de teksten met schermgrote pictures opgesierd, die elk op zich een kunststuk vormen. De omvang van dit adventure is gigantisch en ook dat is een vereiste. Je moet maanden bezig kunnen zijn. Ik denk dat The Valley het wat dat betreft laat af weten. Op zich niet zo verwonderlijk, aangezien The Valley het werk van één man is en achter een adventure als Wonderland een compleet team aan het werk is. Daarnaast mag je ook niet vergeten dat de prijs onvergelijkbaar is. Wonderland kost al gauw *f* 135,--. The Valley slechts *f* 25,--. Belangrijker is het feit dat je een Nederlands produkt koopt. Ieder woord is direct te begrijpen en dat is een verademing na alle buitenlandse produkten.

Conclusie.

Voor de echte liefhebber van tekstadventures is The Valley zeker de moeite waard. Ben je een geroutineerde adventurer dan zul je niet al te lang bezig zijn om de puzzels te doorgronden. De prijs is laag en dat geeft voor mij, naast het Nederlands, de doorslag.

U kunt The Valley bestellen via dit magazine.

Jan van Roshum



INFO DISK

Van Info Disk ontvingen wij geen infodisk maar wel een aantal andere produkties van deze actieve groep uit Almelo:

- DE FABRIEK:
  Een nederlands avontuur met beelden (f 10,==).

Aan dit spel werd door ons al eerder aandacht besteed.

- INFO DISK MUSIC COMPILATION:Muziek voor FM-Pac of Muziek Module (f10,==).

Het schijfje bestaat uit 2 gedeeltes: Een Soundtracker Menu voor de Muziek Module en een Synthsaurus Menu voor het FM-Pac. Een tientje is wat aan de hoge kant vind ik. Ik ben zelf niet zo enthousiast over de kwaliteit van de muziek voor Synthsaurus, zeker wanneer we die vergelijken met de muziek zoals die o.a. gemaakt wordt voor Protracker, maar goed, smaken verschillen.

- Dynamic Publisher lettertypen 1 (f10,==)

Een verzameling van vooral al langer bestaande karakters, maar wel handig om ze bij elkaar op een schijfje te hebben.

- Dynamic Publisher lettertypen 2 (f12,50)

Nogmaals een verzameling van 75 karakters voor DP, waarvan ik er een fors aantal voor 't eerst zag. Er wordt een boekje bijgeleverd met de afbeeldingen. Aanbevolen !

- Dynamic Publisher diskstikkers 1 (f10,==)

Een collectie van 25 verschillende diskstickers, maker A.Broeze. De stickers zien er netjes uit en zijn soms bedoeld voor bestaande pro-gram- ma's of voor verzameldiskettes. Leuk gedaan.

- MIDI BLASTER: Een MIDI Programma voor de Muziek Module (f 37,50), incl.

1 sampledisk, 1 musicdisk en gedrukte handleiding. Dit programma werd op de testbank gelegd door onze toetsenist Bert van Rooyen. 't Is dan ook de bedoeling dat we in een volgende editie er wat uitvoeriger op terugkomen. Wat we prijzen is dat de makers een manier gevonden hebben om via de Muziek Module muziekstukjes om te zetten naar midiformaat, waardoor op een professionele manier muziek gemaakt kan worden. Jammer dat alle muziek op slechts 1 volume en op 1 dreun wordt afgespeeld, men zou wat meer 'gespeeld' kunnen hebben met klanken, volume etc. Naar Bert mij vertelde is de kanaalinstelling wel te regelen, maar dan alleen weer in z'n totaliteit, terwijl 't aardiger zou zijn om meer variatie aan te brengen in de verschillende zettingen. Als we e.e.a vergelijken met Midi-saurus, dat dure japanse pakket, dan kunnen we stellen dat de muziekmodule dit nu ook in huis heeft en mogen we blij zijn met dit oernederlanse MSX-produkt. De prijs van f 37,50 is alleszins redelijk, vooral als we bedenken hoeveel tijd er in gaat zitten om een muziekstuk te schrijven: naast enkele bestaande stukken troffen we n.l. ook een aantal nieuwe aan. Zoals beloofd: We komen er nog op terug!

Jan Clements



Informatie Infodisk Produkten
Reigersstraat 17,
7601 CA Almelo

Palace

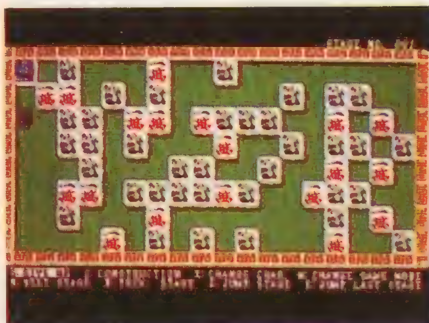
De computer is de meest geduldige tegenstander die een mens zich maar kan wensen. Vandaar waarschijnlijk de vele puzzelvarianten op onze MSX.

Palace is wellicht niet de juiste vertaling voor de Japanse karakters die in het scherm verschijnen wanneer je de dubbelzijdige 3.5 inch floppy hebt doen opstarten in je MSX-2 computer. Het is een spel van Scap Trust, een niet zo bekend softwarehuis buiten de grenzen van hun eigen land. Dat deze lieden behoorlijk wat in hun mars hebben zul je ervaren wanneer je dit artikel verder leest.

Een bonte mengeling

Palace valt het best te omschrijven als een bonte mengeling tussen Eggerland, Sokoban en Shanghai. Je bestuurt een aardig figuurtje dat letterlijk springend door het leven gaat. Zijn weg, naar de uiteraard in de verste hoek gelegen deur, wordt geblokkeerd door zaken waarmee je het beste kunt "blok"-keren, BLOKKEN! Nu staan er op deze blokken figuurtjes of karakters. In het eerste level zijn dat twee verschillende afbeeldingen. De ene stelt een Panda beer voor en de andere een Japans karakter. De blokjes met het beertje zijn niet te verschuiven, de andere dus wel want anders was het spel snel afgelopen. De blokjes die te verschuiven zijn en op een bepaalde manier naast elkaar worden gebracht, verdwijnen. Zie daar de overeenkomst met Shanghai. Blokjes die je per ongeluk in contact brengt met een Panda beer veranderen subiet ook in een beer en zijn niet meer van hun plaats af te krijgen, ziehier de overeenkomst met een verkeerde zet in Sokoban. Het vereist dus het nodige denkwerk om de blokken op bepaalde manieren over het veld te schuiven en te laten oplossen om de uitgang te kunnen bereiken en voilà, enige overeenkomst met Eggerland kan niet worden genegeerd.

Het gehele spel omvat voorzover ik het heb kunnen bekijken maar liefst vijftig levels. Dat zijn er natuurlijk teveel om op één avond uit te kunnen spelen en daarom heeft Scap Trust voorzien in een userdisk waarop de stand kan worden bijgehouden. Iedere speler zal echter z'n eigen userdisk moeten aanmaken aangezien er maar één stand wordt bijgehouden.



■ *Nog maar 49 levels te gaan, pff...!*

Veel opties

Middels de ESC toets komt op een statusbalk onder in het scherm legio opties binnen het bereik van de speler. Wil je met een andere karakterset spelen, dan is dat mogelijk. Het speelfiguurtje past zich ook aan de veranderde omgeving aan. Wil je van spelsoort veranderen dan is naast de normale spelmode ook nog de challenging mode mogelijk. Hierin is het een race tegen de klok om bij de deur te geraken. Heb je alle vijftig levels opgelost en ben je het nog niet zat dan kun je met de edit optie zelf de velden in elkaar flansen. Voorts nog de mogelijkheid om naar een volgend level te kunnen of naar de gesavede spelsituatie te kunnen gaan. Een zet terugnemen kan ook en wel middels een druk op de spatiebalk en zie je het echt niet meer zitten dan kun je opnieuw starten door de optie give up te gebruiken.

Conclusie

Fraaie FM-muziek, hoge MSX-2 kwaliteit voor wat betreft het grafische deel en veel puzzels om op te lossen. Meer kan een mens niet wensen. Met uitzondering van het titelscherm komt er in het hele spel geen Japans meer voor. De prijs is 6.800 yen en zal daardoor tussen de ƒ 20,– en ƒ 40,– lager liggen dan van Tower of Gazzel.

Jan van Roshum



TELECOMMUNICATIE : VIDEOTEX

Wat is VIDEOTEX nu eigenlijk precies en is dit iets wat alleen met dure modems door PC's gebruikt kan worden ? Nee hoor, ook met uw MSX (met een modem) kunt u gebruik maken van VIDEOTEX.



Wij leven van telefoontikken

Deze uitspraak ontlokten we de heer Henk W.Kruijsdijk, toen we onlangs eens een kijkje gingen nemen bij VIDEOTEX Nederland N.V. Het bedrijf, dat de laatste tijd via tijdschriften, tv-spots etc. flink aan de weg timmert lijkt ervan doordrongen dat m.n. computerbezitters tot de potentiële klanten behoren, o.a. omdat naar verluidt er erg weinig terminals verkocht worden bij de PTT. De PTT biedt op dit moment een aardig pakket aan voor de PC-bezitter. Een inbouwmodem en software voor de PC is in de Primafoonwinkel al te koop voor *f* 345,--, terwijl een terminalprogramma voor de PC bij VIDEOTEX op *f* 24,75 komt. (Op de HCC in december a.p. gingen enkele duizenden van deze terminalprogramma's als zoete broodjes over de toonbank) In dit verband wendde het bedrijf zich ook tot ons, omdat men meer wilde weten van de mogelijkheden van Telecommunicatie op MSX-gebied. Zoals we al wisten zijn ook MSX-ers prima in staat om met zogenaamde Viewdatabanken als VIDEOTEX te communiceren. Zowel met het MT-Telcom modem, dat het belprogramma in eprom heeft als het Philips NMS1250 modem en het daarbij behorende programma Datacom is het ook uitstekend bellen naar VIDEOTEX. Het programma DATACOM is vrij te downloaden uit PTC-Net, de viewbank van de Philips Thuiscomputer Club (tel.040-837125)

Videotex. Wat is dat ?

Iedereen heeft er wel eens van gehoord. Maar wat het is en hoe het werkt is nog niet voor iedereen duidelijk. Videotex is bovenal gemakkelijk. U kunt thuis een heleboel zaken snel en efficiënt afhandelen, die anders veel meer tijd en moeite zouden kosten. Vanachter uw computer kunt u boodschappen doen, communiceren met anderen, informatie opzoeken en nog veel meer. In een handomdraai kunt u alles op uw beeldscherm tevoorschijn halen.

Net zo gewoon als telefoon

De telefoon is niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Een wonder van techniek dat het voor iedereen mogelijk maakt om op afstand met een ander te communiceren. En dat mag je ook zeggen van Videotex. Eigenlijk is het nog wel wat vernuftiger. Videotex is een combinatie van telefoon-, televisie- en computertechniek. Toch kan iedereen er heel gemakkelijk gebruik van maken.

Is het zo iets als teletekst ?

Het lijkt erop, want videotex bevat ook informatie. Maar videotex heeft tal van mogelijkheden, die teletekst u (nog) niet biedt : u kunt gemakkelijk communiceren met andere *diensten* of met andere gebruikers. U kunt bestellen en reserveren, bankieren en winkelen. En u kunt direct de gewenste pagina's opzoeken. Alles wat u dus nodig heeft is een PC met modem en communicatiesoftware of de eerder genoemde speciale videoterminal. In tegenstelling tot voorheen COMNET (failliet....) hoeft u **géén lid of abonnee** te zijn van het videotexnetwerk. VIDEOTEX moet 't namelijk hebben van de speciale telefoontarieven, waarover straks meer. Teletekst zal trouwens nooit hetzelfde kunnen bieden wat VIDEOTEX nu al biedt.



Diensten

Met videtex krijgt u toegang tot tal van diensten, die op het netwerk zijn aangesloten. U kunt eindeloos veel diensten bereiken : Bedrijven, instellingen, overheden en organisaties van velerlei aard, waardoor er heel wat te bieden is voor zowel thuis als in een zakelijke omgeving. VIDEOTEX bevat een aantal diensten die in gewone huis, tuin- en keukensituaties uitkomst bieden. U wilt weten wat voor weer het morgen in Scheveningen is ? Dan kunt u terecht bij het KNMI of bij Meteo. Informatie over reizen vindt u bij ANWB en bij Triptips. Uw beeldscherm is bovendien als kookboek te gebruiken: in de Smulhoek vindt u heerlijke recepten en culinaire tips. En als je benieuwd bent of je aandelen een goede koers geven, dan is **real time** beursinfo mogelijk. En wat dacht u van winkelen bij Albert Hein of bij de bekende postorderbedrijven, opzoeken van een nummer in het electronische telefoonboek, verzenden van een fax die je op je computer via een tekstverwerker hebt aangemaakt, een postcode zoeken, wijn bestellen. Diverse babbelboxen en zelfs 'een dame bestellen' behoort tot de mogelijkheden......Ook doorkoppeling met buitenlandse videotexsystemen is mogelijk, uiteraard tegen internationaal tarief !

Software

Verscheidene diensten, zoals PC BOX en PD BOX bieden software aan (al of niet tegen betaling), echter niet voor MSX. We voegen er gelijk aan toe dat downloaden via systemen als VIDEOTEX vele malen langzamer gaat dan via een BBS (Bulletin Board System) en het aanbod beperkt is. De softwarejagers zijn en blijven dus aangewezen op BBS'n.



Wegwijzer

Welke diensten zitten er op VIDEOTEX ? Even VIDEOTEX bellen : 06-7100, kies Wegwijzer en een actueel overzicht van alle diensten verschijnt op uw monitor.

INFO
MSX-Club België/Nederland
06-7400
Kies voor de dienst MULTIMIX

Helpdesk

Bij vragen of problemen hebben de meeste diensten een z.g. helpdesk die gebeld kan worden. Videotex Nederland heeft ook een eigen Helpdesk:03402-30022 (spraak) van 8.00-18.00 uur. Na kantoortijd en in het weekend is videotex ook op dit nummer bereikbaar via z.g. voice-response.

Wat kost dat allemaal

Verschillende diensten hebben verschillende prijzen. Daarom is videotex bereikbaar via een viertal telefoonnummers, die elk een eigen tarief hebben:

06-7100: lokaal telefoontarief
06-7300: ca. 23,5 cent per minuut
06-7400: ca. 37,5 cent per minuut
06-7500: ca. 50,00 cent per minuut

Overigens krijgt u het telefoontarief in beeld, zodat u weet waar u aan toe bent.

Videotex via de kabel

Videotex is ook al beperkt mogelijk via de kabeltelevisie. Vooralsnog gaat het hier om een experiment (tv-videotex) Het systeem werkt via een combinatie van kabel- en telefoonlijn. Een televisietoestel met teletekst dat aangesloten is op het videotexnetwerk kan als medium dienen. U kunt dan via uw druktoetsentelefoon informatie opvragen, die via het kabelnet op uw tv-scherm verschijnt. In enkele regio's is dit systeem al operationeel. Het streven van videotex is het ontwikkelen van een landelijk aanbod van tv-videotex, hoewel dit nog een toekomstige ontwikkeling is.



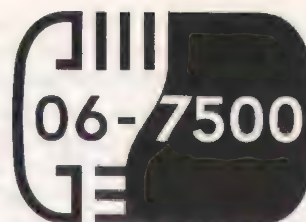
De zakenwereld

Er zullen zich voldoende bedrijven, instellingen e.d. moeten melden die belangstelling hebben en er vertrouwen in hebben dat dienstenaanbod bij videotex zal leiden tot bijvoorbeeld een grotere omzet van hun produkten. In september 1989 werd het bedrijf VIDEOTEX Nederland opgericht met medewerking van het ministerie van Economische zaken en de PTT. Ook KLM Pensioenfonds, NMB Postbank, Rabobank en het Franse Intelmatique (INTEL is de bekende franse videotex) behoren tot de belangrijkste aandeelhouders. Het bedrijf telt thans 30 medewerkers. Na twee kaar begint het informatie-aanbod op gang te komen, maar sommige leveranciers van diensten zijn niet al te best op de hoogte van de kwaliteit. Ook de gegevens van sommige diensten zijn niet altijd even actueel. In hoeverre het bedrijfsleven haar info liever aanbiedt op diskette of de CD-Rom zal moeten worden afgewacht.

De praktijk

- Het opzoeken van een telefoonnummer vonden we erg handig, hoewel het zoeken niet altijd eenvoudig is
- De diensten zouden beter gerangschikt kunnen worden naar onderwerp, zoals zakenwereld, consument, ontspanning enz.
- Downloaden uit een BBS gaat sneller, groter aanbod
- Het raadplegen van een BBS in ansi-mode gaat zeker zo goed, terwijl er ook in ansi fraaie schermen aan te maken zijn.
- Helaas zien we meestal maar 40 karakters op een regel, waardoor het doornemen van teksten toch een langdurige geschiedenis blijft. De z.g. prestelstandaard (de standaard waar videotex op draait)heeft wel de mogelijkheid van 80 karakters op een regel (BBS). De MSX-er heeft daar vooralsnog niets aan, omdat je on-line moet kunnen switchen naar deze mode, maar die mogelijkheid wordt tot nu toe (te?) weinig gebruikt door de diverse diensten. Uiteraard kunnen de teksten wel in uw computer worden opgeslagen, zodat u later e.e.a. nog eens kunt nalezen. Ook hier is een BBS in 't voordeel: 80 karakters op een regel.
- Op MSX-gebied is er weinig/niets te halen aan kennis of software bij Videotex Nederland
- Lidmaatschap en codes zijn niet nodig.
- VIDEOTEX is een aardig en handig systeem en als we





het bedrijf moeten geloven neemt e.e.a. in de komende jaren een grote vlucht. Gewoon eens bellen ter kennismaking, dat geeft u het beste inzicht in de mogelijkheden en beperkingen van dit systeem.

Tenslotte

Let op uw telefoonkosten

15 minuten bellen kostte ons ongeveer zes piek, terwijl 15 minuten bellen overdag buiten het eigen basistariefgebied ongeveer *f* 3,-- kost. U zou dus wel eens kunnen schrikken als u na verloop van tijd uw telefoonrekening krijgt. Vooral de eerste keren is videotex fascinerend en op den duur wellicht verslavend. Tegen de ouders van onze MSX-minnende jeugd zouden we willen zeggen: Maak afspraken met uw lieverdjes of leg anders het modem af en toe eens een poosje achter slot en grendel, wanneer afspraken worden overtreden

WEES DUS PRIJS- EN KOSTENBEWUST EN TEL DE TIKKEN, DAT DOEN ZE TENSLOTTE BIJ VIDEOTEX NEDERLAND OOK.

Gerrit Willemsen

Jan Clements



MSX-VAKANTIE-DAGBOEK (1)

Bas Labruyère, de bekende MSX'er uit Wolvega maakte afgelopen zomer een reis naar het land van de reizende zon. Hij laat ons meelezen in zijn dagboek.

donderdag 08 en vrijdag 09 augustus 1991 <NL-08:00 - JP-15:00>

Het is wat als je eigenlijk vrij onverwacht toch naar Japan op vakantie gaat. Al een jaar geleden is er met diverse mensen afgesproken dat we gezamenlijk, met een grote groep VIP-MSX'ers naar Japan zouden gaan. Maar toen het er eind Juni allemaal van moest komen haakte iedereen af. Ik heb een tijdje met het idee rondgelopen om de vakantie naar het land van de rijzende zon nog maar een jaartje uit te stellen. Maar aangezien ik vorig jaar ook al wilde gaan heb ik besloten toch maar te gaan, alleen wel te verstaan. Het is er dus op neer gekomen dat na dit besluit nog van alles geregeld moest worden, voordat ik in staat zou zijn het vliegtuig in te stappen.

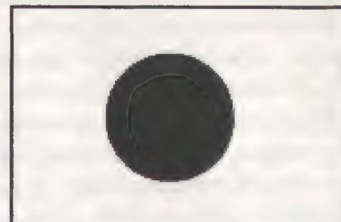
Gisteren en vandaag (vrijdag) heb ik het ontzettend druk gehad. U kent het misschien wel : koffers inpakken (vooral niets vergeten !), en allerlei zaken regelen zodat het leven thuis zonder problemen door kan gaan. Ik heb een grote koffer bij me, een klein 'zaken' koffertje en een tas met een video-camera.

Gisteren ben ik 's middags naar Amsterdam gegaan met de trein en heb daar mijn Railpas opgehaald bij Tozai Travel (gespecialiseerd in reizen naar het verre oosten) en heb tevens in het Japanse Winkeltje naast Tozai Travel wat kaarten gekocht van Japan zelf en van Tokyo. Met de Railpas kan je tegen een voordelige prijs onbeperkt gebruik maken van het Japanse openbaar vervoer van de maatschappij East Japan Railways (J.R.). Nadat ik samen met een vriend nog een tijdje in een cafe heb doorgebracht ben ik naar mijn overnachtingsplaats gegaan. Ik had namelijk met Jaap Boomsma (toen de banden nog vriendschappelijk waren) afgesproken dat ik de nacht van donderdag op vrijdag bij hem zou doorbrengen, omdat het vliegtuig vrijdags al om 13:00 vertrok en ik daarom geen tijd zou hebben om op vrijdag vanaf Wolvega nog naar Schiphol te reizen.

Ik vlieg overigens met de Russische maatschappij Aeroflot, via Moskou naar Narita Airport, Japan. Tja, als je nou eenmaal naar het duurste land ter wereld op vakantie gaat dan kun je je moeilijk een vliegticket van een luxere maatschappij veroorloven. Gelukkig vliegt Aeroflot vrij rechtstreeks binnen 15 uur naar de vulkaaneilanden.

's Avonds kwam ik aan bij de familie Boomsma. Ik heb daar wat gegeten en heb tot diep in de nacht gezellig gepraat. Jaap was eerder in Japan geweest en heeft mij diverse tips gegeven. Jaap heeft ook mijn vliegticket geregeld en heeft mij het adres van een 'low-budget' hotel even buiten Tokyo gegeven.

Omdat mijn koffer geen wieltjes had en hij met ruim 20 kilo wat moeilijk mee te slepen was heb ik gisteravond (het was gelukkig koopavond in Amsterdam) een nieuwe koffer gekocht die wel wieltjes had. Tevens hebben we gezocht naar een Euro-Japan verloop stekker om de accu van de videocamera ook in Japan op te kunnen laden. Dat was moeilijker te krijgen dan ik verwacht had en we slaagden er dan ook niet in zo'n stekker te vinden. Hopelijk hebben ze op Schiphol wel zo'n stekker. Een broer van de technicus, Albert van het voormalige MSX Centrum, Theo genaamd zou ook naar Japan gaan en Jaap had voor mij geregeld dat we samen zouden reizen. Die zal ik vandaag ontmoeten op Schiphol. Het is nu 8 uur en ik ben behoorlijk moe, vanwege mijn korte slaap vannacht. Maar goed, dan kan ik in het vliegtuig tenminste slapen.



Ik ga straks nog wat geld halen en ga dan richting Schiphol. Het inchecken begint om 11:00.

vrijdag 09, zaterdag 10 en zondag 11 augustus 1991 <JP-11:45 - NL-04:00>

Ik zit momenteel op mijn hotelkamer van de Mayflower-Inn in Koshigaya, een plaatsje dat 60 km ten noorden van Tokyo ligt. Ik ben zojuist wakker geworden en ben vrij uitgerust. Vrijdagochtend heb ik in Holland nadat ik wakker werd en me had aangekleed ontbeten samen met Jaap en Richard (zijn hulpje) in een broodjestent. Daarna hebben we ons gehaast naar de bus die ons naar station Slooterdijk reed, waar we de trein namen richting Schiphol. In de trein maakte ik ook kennis met Theo, mijn reisgenoot.

Eenmaal aangekomen, haastten we ons naar het inchecken waar we onze koffers achterlieten en afscheid namen van Jaap, Richard, Albert en zijn vrouw. We hebben toen wat rondgelopen in het tax-free gedeelte van Schiphol en ik heb daar een stekkertje gekocht voor de video-camera. Wel duur voor 'tax-free': f 30,- ! We wisselden ons Nederlands geld om voor Japanse Yens en hebben vervolgens gewacht totdat het 12:30 was, waarna we het vliegtuig konden betreden.

Het verouderde Russische Aeroflot vliegtuig stroomde vol met voornamelijk bewoners van de Sovjet-Unie met enkele Japanners en een paar Hollanders. Het vliegtuig steeg op tijd op en een dikke 6 uur later arriveerden we in Moskou, waar we over moesten stappen op een vliegtuig naar Narita. We reisden tegen de zon in, waardoor het in Moskou een uur later was, dan de tijd die op onze horloges stond. In het vliegtuig kregen we een 'lunch' aangeboden, die verre van smakelijk was. Omdat ik en Theo toch wel trek hadden hadden we niet zo

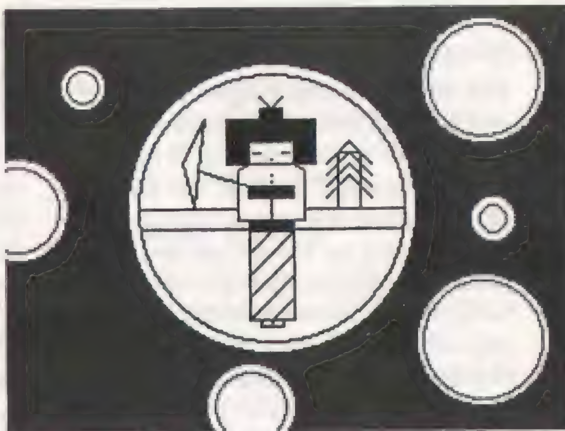
heel veel moeite met het naar binnen werken van het russische voedsel. Het vliegveld van Moskou gaf een heel armoedige indruk. En ook de service op het vliegveld was ver te zoeken. Zo was er niemand van het russiche personeel die ons vertellen kon welk vliegtuig we precies moesten nemen. We hebben anderhalf uur gewacht in Moskou en hebben de tijd gedood door wat rond te lopen. De moskouse 'taxfree' shop, bevatte voornamelijk sterke drank (wodka en zo), rookwaren en kitscherige sieraden.

Het was 18:00 Moskou-tijd, toen we in het vliegtuig stapten dat ons naar Narita zou vliegen. Het vliegtuig stroomde ditmaal vol met Japanners en na diverse mededelingen in het Russisch, Japans en werkelijk onverstaanbaar Engels steeg het vliegtuig op. Onderweg kregen we diverse keren voedsel aangeboden, dat we vanwege onze lege maag toch naar binnen wisten te werken. Geslapen heb ik niet, de ventilatoren waren voorzien van een vreemd soort parfumachtige geur en de ruimte om mijn benen kwijt te kunnen was te beperkt.

Zaterdag-ochtend, moskouse tijd 04:00, Japanse tijd 09:00 als de onverstaanbare Russische vrouwestem de paar slapende Japanners wekt met de mededeling dat het ontbijt over enkele ogenblikken geserveerd wordt en dat het vliegtuig over anderhalf uur zal landen op Japanse bodem. En ook het ontbijt vulde de maag wel, maar was verre van smakelijk: Heel droog brood, met honing en jam. Om 10:00 werden we verzocht onze gordels vast te maken, want het vliegtuig zou gaan landen. Eindelijk !

Vanuit het raampje kon ik het Japanse landschap bewonderen. Er hing een dikke wolkenlaag boven het landschap en tussen enkele gaatjes in deze laag door kon ik wat Japanse bergen zien. Boven de wolken uit kon ik de heilige Japanse Fuji-san berg zien: Schitterend !

Na wat rondgecirkeld te hebben boven Narita landde het vliegtuig. En dat was wel even anders dan Moskou airport ! Al vanuit het vliegtuig-raampje was te zien dat we hier te maken hadden met een ultra-modern vliegveld. De landingsbanen zien er stukken verzorgder uit en overal zie je keurige Japanners in wit uniform met handschoenen rondrijden over het vlieg- veld, een grappig gezicht. Op een stukje gras was in bloemen de naam van het vliegveld weergegeven, dat een leuk uitzicht opleverde tijdens het landen. Enkele minuten na de landing konden we het vliegtuig uit. Van de vrij koele airconditioning lucht in het vliegtuig kwamen we in de subtropische japanse atmosfeer; warm en vochtig.



We werden met een shuttle-busje naar de ontvangsthal gebracht. Daar werden we verwelkomt door diverse buigende Japanse schoonheden in uniform die ons glimlachend de weg we- zen. En ja hoor, de eerste kenmerken van het feit dat we in een high-tech land waren aangekomen waren zichtbaar. Alle deuren gaan automatisch open en de roltrappen praten tegen je !

Theo en ik pakten onze bagage en gingen in een rij staan voor een douanehokje, paspoorten werden gecontroleerd en er werd gevraagd of we niets aan te geven hadden, waarna we naar de aankomsthal konden gaan.

Nu werd het leuk ! Ik moest mijn Railpas certificaat inleveren bij een kantoor van Japan Railways en vervolgens moesten we met de trein op de plaats van bestemming zien te komen. Nadat we hier en daar wat rondgevraagd hadden vonden we het kantoor van Japan Railways, waar ik mijn Railpascertificaat in kon leveren voor een echte railpas. Theo vroeg vervolgens welke trein we moesten nemen en vroeg hoe de kaartjesmachines werkten, die ik vanwege mijn Railpas niet nodig had.

Theo kocht een kaartje en we liepen samen in de richting van het eerste perron dat we zagen. Maar toen ik mijn Railpas liet zien werd deze geweigerd, het bleek namelijk dat het kaartje van Theo een kaartje was voor een trein die niet van Japan Railways was, waardoor ik niet mee kon ! De vriendelijke man die de kaartjes controleerde vertelde mij dat ik een eindje verder op een trein van Japan Railways kon nemen naar mijn plaats van bestemming. Ik deed dit en stapte in, Theo nam de trein van de andere maatschappij. De trein waar ik in ging zitten zag er heel modern uit en het perron had veel weg van Hoog Catrijne in Utrecht. Alles zag er heel schoon en luxe uit, iets waar we in Nederland nog wel wat van kunnen leren !

De trein raakte langzaam vol met Japanners. Ik moest, zo had de man op het kantoor van Japan Railways ons uitgelegd met een Limited Express trein (een trein die bijna op elk station stopt) naar Narita Station. Ik zat momenteel op Narita Airport Station. Vanaf Narita moest ik op Abiko Station proberen te komen. Vanaf Abiko Station moest ik naar Shim-Matsudo en vanaf daar kon ik de trein naar Minami-Koshigaya nemen, waar ons Hotel was. Het was inmiddels 12:30 en de trein vertrok. De gehele reis, zo was ons verteld zou inclusief overstappen niet langer duren dan 3 uur. De trein kwam onder de grond vandaan en we reden door rijstvelden, met enkele bamboe-plantages naar Narita Station. Het Japanse landschap maakte een diepe indruk op me, zo mooi. Ondanks het feit dat ik genoot van het voorbij razende landschap had ik bijzonder veel moeite mijn ogen open te houden. Ik had de afgelopen drie dagen heel weinig slaap gehad, maar gelukkig waren we al op Narita Station aangekomen. Daar besloot ik bij een japanse kiosk een cola te nemen, maar het arme meisje begreep niet wat ik wilde. Wat een taalbarrière ! Na wat gebarentaal over en weer kreeg ik dan eindelijk mijn cola en ik rekende af. Ik vroeg een conducteur welke trein ik moest nemen naar Abiko-Station, en ook deze begreep mij nauwelijks maar bracht me tenslotte naar de juiste trein.

Het is werkelijk bijzonder moeilijk om in Japan, indien men de Japanse taal niet beheerst en geen ervaring hebt met het openbaar vervoer te reizen. Alles staat in het Japans aangegeven, waardoor je geheel aangewezen bent op de hulp van mensen die mondeling nauwelijks met je kunnen communiceren !

De trein richting Abiko arriveerde en ik stapte in..................wordt vervolgd

Bas Labruyère

GameBuilderClub

Frank en Edwin stoppen met de GBC. Gezamelijk een spel ontwerpen lukte niet, maar zij hebben een fors aantal aspecten van de GameBuilder besproken en vele leden verder geholpen.

Bedankt jongens en succes met de studie !

Nieuwe redacteur

Met ingang van het volgende nummer zal deze rubriek in andere handen overgaan, namelijk in de kundige handen van Erik van Bilsen. Deze overname is bewust gepland omdat wij het te druk krijgen met de studie, daardoor zou het artikel in de verdrukking komen en dat willen wij de lezers niet aandoen. Wilt u dus wat bijdragen aan deze rubriek stuur de spullen dan bij voorkeur op aan Erik van Bilsen, Kreutzerstraat 68, 5011 AB Tilburg, tel. 013-552721

Terugblik

Zo, na een jaar gamebuilderen, dat we met veel plezier gedaan hebben en u hopelijk ook, willen we in onze laatste aflevering het maken en voorbereiden van een (GameBuilder) spel belichten.

Het verhaal

Een zeer belangrijk aspect van het spel is een leuk, maar vooral ook een goed verhaal dat de inhoud van het toekomstige spel ook daadwerkelijk dekt, want vanuit het verhaal kan je veel gemakkelijker kiezen wat voor een soort spel en in wat voor een omgeving het geheel zich dient af te spelen. Je hoeft bij aanvang het verhaal natuurlijk nog niet in elk detail uitgewerkt te hebben.

Soort spellen

Er zijn heel wat verschillende spelsoorten namelijk tekst adventures, arcade adventures, bordspellen, schietspellen, denkspellen, strategische spellen, sportspellen, simulaties en een groep die valt onder diversen. Hoewel met GameBuilder allerlei programma's ontworpen kunnen worden, wordt er vaak een adventure ontworpen.

Het uitgangspunt van hoe je de held(in) ziet zoals bijvoorbeeld van opzij in een platvormspel (2D) of van voren en van boven zoals in vogelvlucht (3D) geeft het uiterlijk van het spel weer. Je dient daarbij wel het verhaal in het oog te houden zodat je held niet voor een onmogelijke opgave komt te staan.

Keuzes

Zoals je kan zien heb je heel wat mogelijkheden om uit te kiezen, heb je het verhaal dus al in het achterhoofd of zelfs al op papier is het veel en veel gemakkelijker om de juiste, maar vooral consequente, keuzes te maken.

Omgevingen

Kies een omgeving waar het een en ander zich afspeelt. We denken hierbij aan bijvoorbeeld een spel dat zich ondergronds afspeelt, of natuurlijk bovengronds maar dan in een bos of veld of stad. Ook kan het spel zich onder water, in de lucht of zelfs in de ruimte afspelen. Als je moet kiezen kom je steeds weer uit op dat beginverhaal en dat maakt een logische aanpak eigenlijk automatisch.

Belangrijk: Bedenk het verhaal in grote lijnen voordat je bezig gaat zijn met het feitelijke ontwerpen van het spel.

Gespecificeerd

Als je een spel gaat ontwerpen zijn er een aantal punten waar je op dient te letten. We denken daarbij aan de volgende punten : de kleuren, de sprites, de achtergrond, geheugenindeling, schermindeling, eventueel muziek. We gaan even in detail.

➡

Kleuren: kies kleuren die je nodig denkt te hebben en die natuurlijk ook bij elkaar passen. Men kan deze aanmaken in de Coloreditor die zich in het menu van GameBuilder bevind onder optie nummer 1.

Sprites: de sprites zijn zeer belangrijk voor de actie in het toekomstige spel, laat de sprites gaarne wel in hun omgeving passen. Dit hoeft niet altijd, als je al meer ervaring hebt, kun je er juist gebruik van maken dat het contrasteert. Je kan bijvoorbeeld een vijand zo op laten vallen dat de speler alleen maar let op die vijand(en) terwijl de echte vallen juist in het veld verwerkt zitten.

Achtergrond: laat de achtergrond ook werkelijk ACHTERGROND wezen, laat het er niet zo uitspringen dat de speler moet zoeken naar zijn poppetje en daardoor geneigd is om de computer te resetten. Dit wil ook weer niet zeggen dat de achtergrond saai moet zijn juist net het omgekeerde. Maak het zo mooi mogelijk, met juist rustige en toepasselijke kleuren. Wij vinden het fijnst om op een zwarte ondergrond te werken, probeer het maar eens of voor degenen die al zo werken, ga zo door. De overige kleuren komen dan ook vaak briljanter uit.

Geheugen: meestal werken we met een MSX 2 computer die haast altijd 128 Kb of zelfs nog meer aan (R)andom (A)cces (M)emory geheugen aan boord heeft. Wil men dit geheugen zo slim mogelijk gebruiken noteer dan waar je je gegevens laat. Als we GameBuilder gebruiken zit alles al vol, maar men kan natuurlijk dingen eruit halen en het programma groter maken door stages afzonderlijk in te laden.

Scherm: probeer zo goed mogelijk schermstukjes bij elkaar want heb je aan het van het spel en je komt een stukje leeg scherm te kort,wat dan altijd het geval is, moet je je weer in de onmogelijkste bochten wringen.

Muziek: muziek is moeilijk dat geven we zonder meer toe, maar tegenwoordig zijn er behoorlijk wat soundeditors waar men gebruik van kan maken. Muziek tilt het spel wel naar een hoger niveau maar als je totaal geen muziek kan maken probeer dan wat toepasselijke geluidseffecten in het programma op te nemen.

Truuks en tips

We zijn nu al weer een tijd aan het programmeren en hebben tijdens het ontwerpen en programmeren van diverse spellen die echt niet alleen op GameBuilder gebaseerd zijn enige truuks en tips verzameld, die we je niet willen onthouden. Ze zullen wel niet allemaal nieuw zijn maar voor de volledigheid zetten we de belangrijkste tips nog even op een rij.

Tip 1: Als men bezig is met ontwerpen in GameBuilder gebruik dan een muis. Alles gaat dan een stuk sneller.

Tip 2: Het geldt nog steeds : lever je een bruikbaar spel aan, dan krijg je minstens de aanschafprijs van de GameBuilder terug of iets anders als je dat liever hebt en de club kan je eraan helpen.



Tip 3: Maak een lijst waar alle voorwerpen op volgorde staan met de nummers 1-32, 2-33, 3-34, enz.

Tip 4: Zorg ervoor dat je steeds een BACKUP hebt als je met een spel bezig bent. Het is natuurlijk niet zo dat je alleen belangrijke files kwijt raakt maar als dat eens gebeurt herinner je je het wel erg lang.

Tip 5: Gebruik meerdere diskettes voor verschillende onderdelen, zoals de velden op een schijf, de vijanden, enz.

Tip 6: Probeer met een aantal personen samen te werken, hierdoor komen er meestal betere produkten uit de bus. In een goed team worden de sterke punten van de leden van dat team gebundeld en belangrijker is nog dat de zwakke punten vrijwel verdwenen zijn. Er is namelijk altijd wel een teamlid dat op een van de onderdelen misschien wel niet zo erg goed is maar in ieder geval niet zo vreselijk slecht als de anderen.

Tip 7: Stop alle aantekeningen bij elkaar in een map anders ben je halverwege je spel meestal de helft van de zeer belangrijke aantekeningen kwijt. Moet je een project trouwens voor langere tijd onderbreken heb je tenminste alle spullen die er mee te maken hebben bij hervatting direct weer bij elkaar.

Demo's

Bij een leuk spel is het meestal wel gewenst dat er een intro en een extro is. Een manier is om de demo's te maken is met behulp van de club compiler MCBC, maar dan dient men wel fatsoenlijk te kunnen programmeren in basic.

Slotwoord

We hebben met veel plezier dit jaar gewerkt met GameBuilder en deze rubriek ook elke keer weer met genoegen gevuld. We wensen iedereen veel succes met het maken van leuke spelletjes en het werken met GameBuilder.

Edwin Weijdema	Frank Huisman
Irisstraat 16	Molenweg 182
8012 DZ Zwolle	8012 WR Zwolle
038-220570	038-215222

We willen iederen bedanken die heeft bijgedragen aan de GameBuilderClub



SCC-Musixx een must voor iedere SCC-freak

Er zijn al verscheidene programma's op de markt gekomen voor het maken van muziek op FM-PAC en Muziek Module, maar nu is er dan ook het zolang gezochte en door velen met smart verwachte programma voor SCC-Muziek uitgekomen. En dit editprogramma is : SCC-Musixx.

Een demo staat op de schijf van het diskabonnement :

Het programma staat als de file MUSIXX.ARC *op de diskette en moet dus nog uitgepakt worden met het programma* UNARC.COM *, dat eveneens op de disk staat. Zet* UNARC.COM *en* MUSIXX.ARC *op een DOS-disk en type het volgende na A> in :*
UNARC MUSIXX.ARC A:
(of B of C), waarna het programma wordt uitgepakt.

TYFOON-software

Het is in eerste instantie bedoeld om er muziek mee te maken voor de Konami SCC's die in de diverse Konamispel-cartridge's zijn aangebracht. Het programma is een produkt van TYFOON-software. Wat hebben we er voor nodig ? Allereerst het programma SCC-MUSIXX. Daarnaast een MSX2 computer met minimaal 64 Kb ram geheugen en 128 Kb Videoram geheugen. Dan nog een Konami spelcartridge met een ingebouwde SCC-chip. Als je nu denkt te kunnen gaan beginnen heb je het mis. Voor het opstarten van het programma moet namelijk de Konami spel cartridge in de computer geplaatst worden. Indien u dit doet zonder dat er een schakelaartje is aangebracht dat het spel in de cartridge uitschakelt, zal het spel opstarten en niet de lang verwachte SCC-Musixx. Wat nu. Eenvoudig toch zou men denken, ik start het programma op en steek de cartridge in de computer. **Doe dit echter nooit**. Dit kan u een defecte MSX opleveren. Wat dan te doen? Nu simpel, kijk in uw omgeving of er een computerclub is die de schakelaar voor u in de Konami cartridge kan plaatsen. Of anders neemt u contact op met bijvoorbeeld MAD in Doetinchem, MSX Club Gouda, MSX Club Rijnstreek , MCCA Almelo of een van de vele andere. Deze mensen weten precies waar ze mee bezig zijn en zullen op een vakkundige wijze een schakelaar in uw Konami cartridge kunnen bouwen.

Aan de slag

Het programma start met een leuk muziekje voor degenen die een Konami Cartridge gebruiken. Heeft u echter een SD-Snatcher SCC dan hoort u in het begin niets. Als eerste krijgt u het hoofdmenu met daarin de keuze uit de PRESET - editor en MUSIXX PROGRAM. Gelijk maar even de MUSIXX PROGRAM bekijken dus, dacht ik. Maar mooi mis. Ik kreeg het programma niet aan de praat. Elke keer als ik het programma startte en naar het MUSIXX PROGRAM ging kreeg ik de melding :
=*= NO SCC FOUND =*=.
Toch had ik mijn SD-Snatcher SCC in de computer gestopt voor ik hem opstartte. Na een paar keer proberen dus maar een van de programmeurs gebeld. Na wat uitleg bleek inderdaad dat de SD-Snatcher SCC niet door het programma kon worden gevonden. Geen nood echter, de programmeurs hadden aan alles gedacht. Zodra men deze foutmelding (=*= NO SCC FOUND =*=) kreeg, kon men alsnog aangeven in welk slot de SCC te vinden was. Dit kan namelijk door op de toets 1 voor slot 1 of de toets 2 voor slot 2 te drukken. Na deze opgedane kennis dus weer opnieuw aan de slag.

MUSIXX PROGRAM.

Nu werkt MUSIXX PROGRAM inderdaad feilloos. De besturing gaat geheel door middel van de cursortoetsen en de functietoetsen. Het eerste dat opvalt is dat MUSIXX PROGRAM geen gebruik maakt van een notenbalk maar van kolommen. Dit is de zogenaamde *pattern*-notatie. Een pattern bestaat uit 5 kolommen van 64 regels. Er kunnen 20 van deze pattern's worden gebruikt voor een melodie. Door gebruik te maken van deze notatie is het inderdaad heel simpel om de noten van verschillende octaven door elkaar te gebruiken en speciale effecten aan te brengen in de daarvoor bestemde ruimte in de kolom

men. De noten worden nu ook niet meer aangegeven door de bolletjes met een steeltje er aan, maar door de C, C#, D, D#, E, F, F# enz.. Achter elk van deze noten kan men het volume en het gewenste effect van de betreffende noot aangeven.
Voor elk kanaal, er zijn er vijf beschikbaar in een SCC, staat een kolom in de pattern. Hierin kan men de noten voor de betreffende kanalen plaatsen. De noten zijn eenvoudig in te geven via het toetsenbord. Daar heeft men als het ware een klavier van twee octaven op gecreëerd. Door de INS of de DEL toets kan men heel snel het klavier een octaaf verhogen of verlagen.
Door achter de noot een code met een variabele in te geven kan men speciale effecten aan de noten toekennen. Men heeft op dit moment in totaal de beschikking over 13 van zulke codes. Speciale effecten zijn onder andere, frequenties verhogen en verlagen, zwevingen aanbrengen, volume regelen, timerbyte beschrijven enz. Deze effecten maken dat je het geluid precies zo kan maken als je zelf wilt.

De Preset editor

Dit is de tweede optie uit het hoofdmenu. Maar voor we hier mee bezig gaan lijkt enige uitleg van het SCC-geluid me wel op zijn plaats. Het SCC-geluid is namelijk opgebouwd uit allemaal kleine golfvormpjes. Een zo'n golfvormpje is opgebouwd uit 32 kleine stapjes (Bytes). Nu bepaald de vorm van de golf hoe ons geluid uiteindelijk zal klinken. Om nu zo'n golfvormpje te kunnen maken of veranderen is de Preseteditor in dit programma aanwezig. De preset editor stelt u instaat om elk van de 32 stapje van de golfvorm te veranderen. Ook is het mogelijk te horen hoe de verandering klinkt. Dus het geluid te horen tijdens het veranderen. Het nieuw ontstane geluid is dan op te slaan in de presetlijst en naar disk te schrijven. Later kan men dan dit geluid weer gaan gebruiken in MUSIXX PROGRAM. Ook een bijzonder functie in de preset editor is het zogenaamde rippen van presets. Men kan op vrij eenvoudige wijze een preset die men in een ander SCC-muziek stuk hoort terug halen naar SCC-MUSIXX.

Mijn eigen ervaringen

Het programma werkt bijzonder makkelijk. Men heeft bij dit programma beslist geen muzikale achtergrond of scholing nodig. Dat is bij mij wel gebleken. Ik heb van muziek dus eigenlijk totaal geen kaas gegeten, maar krijg voor mijn doen toch echt wel een leuk stukje muziek uit de SCC. Buiten het probleem van de eerste opstart, kwam ik er nog een tegen bij het gebruik van de SD-Snatcher SCC en de replay routine. Deze replay routine maakt het mogelijk om uw eigen gemaakte SCC-muziek onder Basic te kunnen gebruiken. Het bleek ook hier weer zo te zijn dat ik mijn zelfgemaakte SCC-muziek niet ten gehore kon brengen doordat de SD-SCC niet geheel ondersteund werd. Dus maar even doorgegeven aan Michiel. Geen probleem zij hij. En inderdaad, binnen een paar uur had ik een update van de Replay.bas file. Deze maakte het mij weer mogelijk om zelf te kiezen in welk slot de SCC zich bevond. Nu werkte inderdaad alles perfect. Ook de mogelijkheid om door middel van een code naar de timerbyte te schrijven ging feilloos. Ik liet bij iedere nieuwe pattern van het muziekstukje de kleur van het gehele scherm veranderen. Leuk voor de test, maar op laatst word je er wel een beetje gek van.

Eindconclusie

Het heeft even wat overleg gekost met de programmeur van het programma, maar het eindresultaat is dan ook zeker de moeite waard. Een echt goed werkend programma om je SCC-muziek mee te kunnen maken. Dat het in het begin niet zo lekker liep geeft echter niet aan dat het programma niet goed zou zijn. Het feit deed zich echter voor doordat de SD-SCC later in omloop kwam dan het programma SCC-MUSIXX. De programmeurs hebben zich dus helaas niet in kunnen stellen op de afwijkende gegevens van deze SD-SCC. Maar het programma kan nu dus met alle mij bekende SCC's werken. Voor de bezitters van een SCC is het dus zeker een must om dit programma aan te schaffen. Wel het orginele s.v.p. want om de prijs hoeft u het zeker niet te laten en illegaal werken is lang niet zo leuk als legaal. Elke disk is trouwens beveiligd tegen copiëren. Tevens heeft de programmeur de disk voorzien van een registratienummer dat weer naar de naam van de gebruiker leidt. En we weten het allemaal: copiëren doet ons uiteindelijk toch de das om, want het neemt de animo om nog meer van zulke klasse programma's te maken bij de programmeurs vrij snel weg, hetgeen het gehele MSX gebeuren dus niet ten goede komt. Maar goed, het programma is naar mijn mening dus uitstekend en voor de FL 39,- beslist niet duur. Bij dit artikel heb ik tevens de MUSIXX Demo voor het diskabonnement opgestuurd. Ik hoop dat er voor deze demo nog een plekje vrij gemaakt kan worden.

Deze test is uitgevoerd door:

Ruud Gosens.

te bereiken bij:
MSX Computer Club Oost-Gelderland
Postbus 600, 7200 AP Zutphen.
Of per modem bij:
MCCOG BBS - 05750-27741
- 24 uur per dag online
Goof's Graphic BBS - 05756-3883
- elke dag 18:00 - 07:00 online

❑

Bestellen

U kunt het programma bestellen door overmaking van FL 39,- op gironummer 6212389 ten name van:

Michiel Spoor
Mollenberg 42
4816 HE BREDA

Onder vermelding van SCC-MUSIXX

Printhulp

weer meer instellingen, nu alleen DP

Een nieuwe aflevering van printhulp, steun en toeverlaat van vele printerbezitters. Nu weer alleen instellingen voor Dynamic Publisher. Waar blijven instellingen voor andere programma's ?

Herhaalde oproep

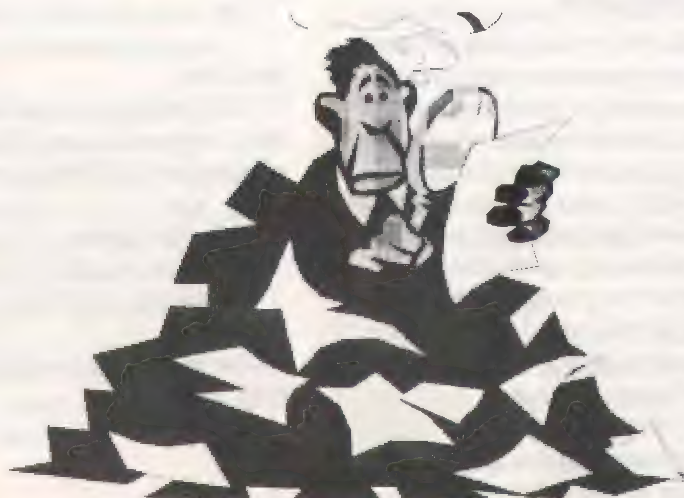
Is DP nu echt het enige programma waar juist de printerinstellingen zo moeilijk voor zijn ? Hierbij dus weer de oproep aan alle lezers om uw werkende printerinstellingen naar ons op te sturen zodat we er anderen ook blij mee kunnen maken.

SG 1015

We beginnen maar met de eerste serie printerinstellingen voor DP en ditmaal passeren we de start met Cees Thiel en Roy de Haar uit Rotterdam, die ons de instellingen voor de SG 1015 toezonden.

Tabel 32

START PRINT	27"3"15
START REGEL	27"g"5,128,2
EINDE REGEL	13
REGEL VERDER	10
EINDE PRINT	–
UITZONDERINGSCODE	001
VERVANG DOOR	1
LASERPRINTER	zwart
7 BITS PARALLEL	zwart
8 BITS PARALLEL	wit
BITVOLGORDEOMDRAAIEN	wit
MAXIMALE BREEDTE	00640



G.E. TXP-1000

Eveneens uit Rotterdam komt een instelling van Richard Grundeken voor de General Electric TXP-1000. Richard vroeg ons te vermelden dat zijn BBS Spacebase 2000 sinds kort niet meer bestaat, dus als u nu belt krijgt u alleen spraak. Waarom hij daarvoor waarschuwt is ons vooralsnog onduidelijk.

Tabel 33

START PRINT	27"3"24
START REGEL	27"Y"192,3
EINDE REGEL	13
REGEL VERDER	10
EINDE PRINT	–
UITZONDERINGSCODE	001
VERVANG DOOR	2
LASERPRINTER	zwart
7 BITS PARALLEL	zwart
8 BITS PARALLEL	wit
BITVOLGORDEOMDRAAIEN	wit
MAXIMALE BREEDTE	00960

STAR LC-20 (120 DPI)

Van E. Brouwer uit Wehl kregen we 3 verschillende instellingen voor de Star LC-20, waarvan we er deze keer een plaatsen, namelijk de 120 DPI versie. Volgende keer zullen de andere instellingen ook aan de orde komen.

Tabel 34

START PRINT	27,65,8,27,50
START REGEL	27"L"192,3
EINDE REGEL	13
REGEL VERDER	10
EINDE PRINT	
UITZONDERINGSCODE	001
VERVANG DOOR	1
LASERPRINTER	zwart
7 BITS PARALLEL	zwart
8 BITS PARALLEL	wit
BITVOLGORDEOMDRAAIEN	wit
MAXIMALE BREEDTE	00960

Correctie

Ook nog even een correctie bij het programma uit de vorige printhulp; de heer J. Roos, uit wederom Rotterdam, bezit geen Epson-23, maar een Epson LX-800. Bij Start Print staat N voor de regelafstand. Voor de Epson LX-800 is dit 23 (23/216), maar dit kan dus voor een andere printer ook een ander getal zijn.

Philips VW-0020

Voor de Philips VW-0020 kregen we van Aleg Bouwman en Jack Blaauw uit Drente de hieronderstaande instellingen.

Tabel 35	
START PRINT	27"B"
START REGEL	27"S0640"
EINDE REGEL	13
REGEL VERDER	10
EINDE PRINT	
UITZONDERINGSCODE	001
VERVANG DOOR	1
LASERPRINTER	zwart
7 BITS PARALLEL	zwart
8 BITS PARALLEL	wit
BITVOLGORDEOMDRAAIEN	zwart
MAXIMALE BREEDTE	00640

Het was (waarschijnlijk) puur toeval dat we van Harro Veldman van deze printer precies dezelfde instellingen ingestuurd kregen vanuit Velsen-Zuid. Harro stelde ons enkele vragen over zijn printer; we citeren uit zijn brief :

"Daar de breedte van het MSX scherm 512 pixels is en de breedte van de printer 640 krijg je een strook die geprint wordt en daarna 128 pixels leeg. is het met de VW0020 mogelijk het scherm breder uit te printen?"

Het DP-scherm breder uitprinten lijkt mij vrijwel onmogelijk, omdat dan op bepaalde plaatsen op het papier vervelende vervormingen tevoorschijn komen. Heeft iemand een idee hoe het op een mooie manier op te lossen is, staan we altijd open voor suggesties. Wat wel simpel op te lossen is, is het overslaan van die lege ruimte. Je kan dan de maximale breedte op 512 zetten, zodat er geen overbodige lege punten worden verstuurd.

"Is er wat aan te doen dat wat op het scherm een vierkant is, op het papier een rechthoek wordt?"

Ook hierin zal ik je teleur moeten stellen. De vervorming van een printer is vaak een van de meest vervelende dingen die op kunnen treden bij het uitdraaien van een scherm. Het enige wat hieraan te doen is, is een proefuitdraai maken en met de vervorming rekening houden bij de volgende -eigenlijke- uitdraai.

"De VW0020 is in de grafische mode zeer langzaam. Is daar wat aan te doen?"

In dit geval zijn er twee factoren die het uitprinten van een scherm vertragen. DP, omdat dit programma het scherm moet omzetten naar printercodes (de lange pauze tussen twee regels) en de snelheid van de printer zelf (het langzaam bewegen van de printerkop tijdens een regel). Hier is helaas niets aan te doen, hoewel het overslaan van de lege ruimtes die in de eerste vraag genoemd worden ook weer wat kan schelen. Het vervangen van de printer is evenwel een zeer effectieve oplossing, maar vergt natuurlijk wel weer de nodige investeringen.

HP Laserjet

In nummer 34 gaven wij een, achteraf bekeken, misplaatst commentaar over de instellingen voor de HP Laserjet en compatibelen. Wij hebben inmiddels op de redactionele laserprinter, die een HP Laserjet stand bezit, zelf kunnen zien dat deze instellingen wel correct werken. Met schaamrood op de kaken moesten wij vaststellen dat DP met deze instellingen wordt geleverd. Onze excuses voor inzender Robbert de Jager voor ons onterechte wantrouwen.

GEMINI 15

Tenslotte nogmaals een bijdrage van Robbert de Jager, nu die van de Gemini 15. We hebben inmiddels al heel wat instellingen van Robbert gehad, die we goed konden gebruiken, een bewijs hiervan vindt u in de vorige alinea.
Ik ken de Gemini 15 zelf niet, maar aan de instelling te beoordelen kan deze grafisch een behoorlijk toontje meezingen tussen de andere printers.

Tabel 36	
START PRINT	27"3"15
START REGEL	27"z"0,10
EINDE REGEL	13
REGEL VERDER	10
EINDE PRINT	
UITZONDERINGSCODE	001
VERVANG DOOR	1
LASERPRINTER	zwart
7 BITS PARALLEL	zwart
8 BITS PARALLEL	wit
BITVOLGORDEOMDRAAIEN	wit
MAXIMALE BREEDTE	02560

Tip voor inzenders

Als u eens een artikel wilt inzenden en dit met een illustratie wilt verluchtigen, kunt u dat bijvoorbeeld doen met een stempel van DP. Dit stempel/deze stempels ontvangen wij dan graag niet alleen op papier maar ook op schijf. Wij kunnen hem dan op de laserprinter afdrukken en dat komt de zwarting bijna altijd ten goede. Alleen vrij donkere stempels zijn op een matrixprinter met een redelijk versleten lint toch nog fraaier.



DISKVIEW 2 *een uitgebreide sectoreditor*

Diskview was ooit een listing in MCM die als *min of meer PD* sectoreditor door het leven ging. Diskview 2 kost nu meer geld maar is zondermeer een begerenswaardige opvolger.

Minimale systeem specificatie voor Diskview is MSX-2 met diskdrive en MSX-DOS.

Opvolger Diskview

Ooit stond er een listing in een MCM die Diskview als titel had. Na het intikken van de vele lappen met data's was ik erg tevreden over het resultaat: mijn favoriete sector-editor was geboren ! Ik werd dus een fanatiek gebruiker van Diskview, hoewel ik mij er wel eens aan stoorde dat er geen zoekroutine in zat. Nu is dit probleem echter opgelost, want Diskview 2 heeft deze mogelijkheid wel. En niet alleen deze, er zijn ook nog vele andere opties bijgekomen ten opzichte van de eerste versie. Diskview 2 heeft bijvoorbeeld een aparte FAT-editor en een directory-editor, maar daar ga ik later nog op in. Het pakket bestaat uit een overzichtelijk handleiding en een schijfje, waar het programma opstaat. Om Diskview 2 te kunnen gebruiken, moet u eerst de DOS-systeemfiles samen met het programma op een schijf zetten. Diskview is namelijk een zogeheten COM-file, dus werkt alleen vanuit DOS. DOS wordt echter uit copyright-overwegingen niet meegeleverd. Om goed met Diskview te kunnen werken heeft u op zijn minst DOS-1 nodig, maar ook DOS 2.20 & 2.30 worden volledig ondersteund. Als u een van deze twee in uw bezit heeft, kunt u naar hartelust sub-directories tot op de bodem ontleden. Zelfs harddisks en de MSX-DOS 2 ramdisk kunnen bekeken en veranderd worden. Indien u niet in het bezit bent van DOS-2, en deze mogelijkheden niet voor u weggelegd zijn is Diskview 2 een goede aanschaf op het gebied van Sectoreditors; ook de ramdisk v2.16 uit MCM 29 en ramdisk v4.00 van het MST worden ondersteund. Verder ondersteunt Diskview 5.25 inch diskdrives (enkel- en dubbelzijdige, wat trouwens ook voor de 3.5 inch diskdrives geldt).

De standaard editmode

De standaard editmode biedt u de mogelijkheid om naar iedere willekeurige sector te springen. Hier kunt u ook de zoekfunctie in actie zetten, waarbij u een hexadecimale reeks of ASCII-tekens op kunt geven. Het zoeken gebeurt zeer snel; het duurt 5 minuten en 20 seconden om een hele dubbelzijdige schijf te doorzoeken. Bij het wijzigen in de editmode kunt u met een druk op de toets het hexadecimale gedeelte verlaten en met behulp van het toetsenbord het ASCII-gedeelte wijzigen.

De FAT-editor

In de FAT-editor is het mogelijk de gehele fat te veranderen. Zo kunt u bijvoorbeeld een fat als bad fat betitelen, wat tot gevolg heeft dat MSX-DOS dit cluster niet meer gebruikt. Een free FAT, een EOF, het is allemaal mogelijk. Geen ingewikkelde berekeningen meer, maar voortaan alles overzichtelijk op het scherm. Diskview 2 maakt het de gebruiker erg gemakkelijk om de fat naar zijn eigen smaak in te delen. Gemakkelijk is de restore-mogelijkheid; hiermee kan de gebruiker de fat opnieuw inlezen en worden eventuele veranderingen ongedaan gemaakt, mits ze natuurlijk niet zijn weggeschreven.

De directory-editor

Ook de directory-editor zit gebruikersvriendelijk in elkaar. Heel simpel kunt u de entries (filenamen) veranderen en -indien u dat wilt- bewaren. Het is ook mogelijk om de attributen van de diverse entries aan te passen, wat een aardige extra optie is. Ook hier weer de

restore-optie voor als u iets ingevoerd heeft wat eigenlijk toch niet de bedoeling was.

Waarschuwing

Het is al reeds vele malen gezegd, maar ik doe het nog eens dunnetjes over :

Maak altijd een backup van de diskette waarmee u wilt werken !

Dit kan u veel kosten en moeite besparen, want iedereen maakt fouten en een fout kan alle informatie op een schijf naar de eeuwige bytehemel helpen. Indien u met Diskview aan de slag gaat, moet u wel wat weten over de indeling en de werking van een schijf. Hierbij verwijs ik naar de rubriek Programmeertechnieken in magazine 26 t/m 35, waarin haarfijn alles wordt uitgelegd over een diskette en wat ermee mogelijk is. Nogmaals: experimenteren met Diskview 2 kunt u het beste met een backup doen. Onherroepelijk gaat er iets fout en als er iets fout gaat dan gaat het goed fout (wie zei dat ook alweer ?).

Tot slot

Diskview 2 is een goed pakket, zeker als u al wat meer op de hoogte bent van de mogelijkheden met een sector-editor. Het is alweer een bewijs dat de MSX-computer veel meer is dan alleen maar een spelcomputer, zoals kwade tongen beweren. Het pakket kost ƒ 29,-, wat beslist niet duur is voor een uitgebreide sector-editor als diskview 2.

T. Renirie

Diskview 2 is te bestellen bij de LezersService van MCM voor ƒ 29,- (+ ƒ 5,- verzendkosten) en ook te koop op beurzen waar MCM aanwezig is.

Stempels voor DP

Van WP.Produktions ontvingen wij een pakket stempels voor Dynamic Publisher ter beoordeling. Bij het pakket, dat ruim 200 stempels omvat, zit een korte handleiding die op joviale toon uitlegt hoe de stempels los te maken zijn uit de op schijf staande schermen. Als elk stempel los op schijf zou staan zou er veel minder op een schijf kunnen door de beperking dat er maar 112 files op een schijf passen. Met de opslag in schermen wordt het aantal stempels per schijf enorm vergroot, maar moet het gewenste stempel wel eerst uit het scherm gehaald worden.

Perfect verzorgd

Dit laatste is echter niet moeilijk en het pakket bevat alle stempels overzichtelijk geordend per scherm. Het zoeken van een gepast plaatje wordt echter nog verder vereenvoudigd door een nette inhoudsopgave en alle stempels op ware grootte door een laserprinter afgedrukt. De vellen op A4-formaat zijn voorzien van een 23-ringsbandperforatie. Het ligt in de bedoeling regelmatig nieuwe schijven uit te brengen waarbij de inhoudsopgave wordt geupdated. Een goed initiatief. De rubrieken die aan bod komen zijn o.m. natuur (veel vogels), vervoer, scene, kronen, feesten (sint/kerst) en landschappen. Ook bevat het pakket enkele voorbeelden van gebruik van deze stempels met heel origineel een condoleancekaart.

Conclusie

Wim Pince van der Aa heeft met dit pakket voor DP een mooie verzameling nieuwe (!) stempels op de markt gebracht. De stempels zelf zijn wat donker, dat ligt vermoedelijk aan de laserafdruk en is het op matrix precies mooi. De presentatie van het geheel is duidelijk een klasse beter dan we gewend zijn (Sorry Peter) en we hopen dat Wim deze klasse kan koppelen aan productiesnelheid want één goede schijf is duidelijk iets anders dan tientallen. De volgende schijf met heraldische wapens is echter pas voor volgend jaar gepland zodat het vermoeden is dat Wim kwaliteit boven kwantiteit zet. De prijs van het pakket is ƒ 24,95 voor schijf en de handleiding van 32 pagina's.

Bestellen door overmaking op Rabo-bank
3659.52.109 t.n.v. Wim Pince van der Aa
o.v.v. DP/WP-001/91.



Circuit Designer versie 2.0 voor zelfbouwers

Een programma om printplaatjes te ontwerpen en uit te printen om van de uitdraai filmpjes te maken voor de maskers, die worden gebruikt om het ontwerp fotografisch over te brengen op een printplaat, die dan geëtst kan worden.

geschreven door Nico Coesel.
gedistribueerd door Nico Coesel
copyright bij Nico Coesel
(zou dat allemaal familie zijn ?)

Opstarten

Bij het opstarten van het programma zien we een introscherm met copyright en het logo van Nico. Door een druk op de spatiebalk gaan we door naar het werkscherm waar de mededeling verschijnt wel of geen 7Mhz. aanwezig, dit vermoedelijk in verband met de muisbesturing. Na deze mededeling gaat het programma door naar het menu met de opties. Deze zijn :

connect, hier kiest men de dikte van de koperbanen of continue lijnen.
chips, de diverse lineaire IC's van 3 t/m 40 pen's.
dual holes, dubbele soldeereilandjes klein, medium en groot.
holes, enkele soldeer eilandjes klein, medium en groot.
symbols, hier in staan een aantal transistoren, een boormerk (om de print te monteren), slots (voor o.a. een cartridge), border voor een omlijning van de print en diverse andere functies.
screentrics, laden, saven, wissen, copy, enz., enz..

Een druk op de linker muisknop activeert het menu waar de pijl op staat, waarna men een functie of commando kan kiezen. Als dit gedaan is keert het programma vanzelf terug naar het werkscherm. Men kan altijd terug naar het menu door een druk op de rechter muisknop. Op het werkscherm kun je nu het gekozen component plaatsen of de verbinding maken. Ik gebruik zelf altijd de GRID-functie hierbij hoewel het jammer is dat je deze niet meer weg kunt halen. Want dit geeft nog al eens problemen met het copiëren naar andere pagina's of zelfs op dezelfde pagina, je loopt n.l. een zeer grote kans dat je een wirwar van gridlijntjes krijgt. De beste manier om goede verbindingen te maken is met het commando LINE de koperbanen te tekenen en daarna met de ZOOM-optie bij te werken en op dikte te maken. Voor dubbelzijdige print bestaat de BLUE-functie, deze spiegelt het ontwerp waarna je de andere kant ontwerpt, ik gebruik deze functie meestal om een layout van de componenten te maken. Als het geheel klaar is save je het weg en ga je naar het printprogramma om het uit te printen. Ook is het in deze versie mogelijk om twee pagina's te koppelen door middel van het link-commando. Maar dit is niet echt eenvoudig de printhelften zitten niet snel goed tegenover elkaar !

Het uitprinten

Om van het hoofdprogramma naar het printprogramma te komen ga je naar het menuscherm door een druk op de rechter muisknop en kies screentrics en dan >printer. Nu verschijnt het printermenu en kan je uit verscheidene opties kiezen :

Print : de verschillende print modus draft, normal en fineline.
Files : select file, show, select linkfile, show linkfile en show dir.
Parameter : link on/off, feed on/off en feed(xxx)
Return : terug naar de designer.

Ontwerpen koppelen

Voor het uitprinten kun je dus eventueel 1 2 ontwerpen koppelen d.m.v. de link functie . dit is vooral handig als je meerdere dezelfde prints moet maken. Maar een nadeel is dat de functie uit v1.0 het aangeven van de grootte van de tekening is vervallen.

➡

Hierdoor is de wachttijd van het printen aanzienlijk vergroot. Bij kleinere printjes, bij schermvullende is er niets aan de hand. Ik gebruik daarom dus de oude driver.

Samenvatting

Voor

Het programma is uniek. er bestaat naar mijn weten geen ander programma om printen te ontwerpen.(op MSX natuurlijk)

De gebruiksaanwijzing is redelijk goed (kort en zakelijk.) De printdriver is nauwkeurig en aan te passen aan niet MSX-printers. Het programma werkt na enige oefening vlot en gemakkelijk. Het programma is natuurlijk niet te vergelijken met de PC-versies want wat dacht je van kloksnelheid 16Mhz, 4Mb geheugen, prijs minimaal 3 á 4 duizend gulden.

Tegen

Jammer dat er een bug in de printerdriver zit (Nu zat, want Nico had er een oplossing voor.) Printerdriver is tegenover v 1.0 langzamer geworden (zie elders). Géén uitbreidingsmogelijkheden voor de IC'S e.d En autorouter werkt wel goed maar niet optimaal.

Al met al een leuk programma voor een redelijke prijs. Voor elektro en hardware freaks een welkom programma.

Eddie Brouwer



GIOS

Graphical Input Output System

Een nieuw argument om in Turbo Pascal te programmeren ? GIOS, het nieuwe produkt van de MSX Computer Club uit Enschede komt dicht in de buurt.

Turbo Pascal populair

Turbo Pascal wint aan populariteit. Waarom ? Sinds de komst van MCBC (II) is snelheid geen groot argument meer. Uit een eigenhandig uitgevoerd benchmark-onderzoekje bleek dat de snelheid van Turbo Pascal gemiddeld *slechts* 25% hoger ligt dan MCBC II. Dus zal het antwoord waarschijnlijk gezocht moeten worden in de overzichtelijkheid en de structuur van TP-programma's. Maar Turbo Pascal op de MSX heeft enkele grote nadelen. Een daarvan is dat Turbo Pascal geen gebruik maakt van de memory-mapper. Een ander nadeel dat ermee samenhangt is het gebruik van geheugenverslindende procedurebibliotheken, die iedere keer meegecompileerd moeten worden. Het GIOS lost deze problemen voor een groot deel op.

MemMan

GIOS draait geheel onder MemMan, het MST PD-programma dat wordt meegeleverd, en is een verzameling van zo'n 50 procedures die in een voor Turbo Pascal niet direct toegankelijk gebied van het geheugen staat. De Turbo Pascal programmeur hoeft dus vrijwel geen geheugen in te leveren, op een kilobyte na voor MemMan. Een ander voordeel is dat de procedures niet meegecompileerd hoeven te worden. Nadat GIOS is geïnstalleerd blijven de procedures in het geheugen totdat de computer wordt uitgezet. GIOS is eigenlijk meer dan de naam doet vermoeden. Naast een groot aantal grafische procedures, bestaat GIOS ook uit procedures voor het gebruik van joystick's, muis en diskdrive. Verder bevat GIOS enkele geluidsprocedures en procedures voor geheugenbeheer. Complexe BASIC-instructies zoals DRAW en PLAY worden (nog) niet ondersteund. Daartegenover staan wel twee bijgeleverde hulpprogramma's voor het comprimeren van plaatjes, die met GIOS-procedures kunnen worden ingelezen.

Jammer

Maar GIOS heeft ook enkele eigenaardigheidjes. Vreemd is bijvoorbeeld dat er wel een procedure is om de zichtbare schermpagina in te stellen, maar dat de actieve pagina moet worden ingesteld door zelf een variabele te veranderen. Waarom is er geen equivalent van de SET PAGE-instructie uit BASIC gemaakt? Hetzelfde geldt voor enkele andere variabelen. Een ander voorbeeld is het doorgeven van strings aan een GIOS-procedure. Dit moet vaak op een omslachtige manier door eerst de string in een variabele te zetten en vervolgens het *adres* van de variabele aan de procedure door te geven. Het laatste minpuntje is het aantal fouten in de 60 pagina's tellende handleiding en in het bestand GIOS.INC, dat de procedureaanroepen bevat. Fouten zijn zowel taalkundig (veel) als inhoudelijk (een enkele). Ik ben er echter van overtuigd dat de MSX cc uit Enschede deze schoonheidsfoutjes snel heeft opgelost, want voor de rest leveren ze een prima produkt af, dat voor een best redelijke prijs van *f* 37,50 de nachtmerrie van menig TP-programmeur wellicht in een aangename droom kan veranderen.

Erik van Bilsen

Nagekomen bericht :
Er is een aanvulling op GIOS gekomen; de bestellers krijgen wel de nieuwste versie.





Bestellen GIOS :

Maak *f* 37,50 over op ABN-AMRO, bankrekening 59.22.28.894 (giro van de ABN-AMRO 800578) t.n.v. MSX cc Enschede o.v.v. GIOS. Vermeld wel uw eigen naam en adres duidelijk.

Fondsie beurs-analyseprogramma voor de MSX-2

Onze financieel expert (maker van het programma voor de belastingaangifte) buigt zich over in MSX-land uniek programma. Stroomlijn nu uw handel en wandel met aandelen mbv Fondsie.

Snel rijk ?

In de MS-DOS wereld is er een ruim aanbod van beurs-analyse programma's, het ene programma is nog mooier en uitgebreider dan het andere, maar er zijn nog maar weinig mensen rijk van geworden. Dit laatste wordt dan ook niet gegarandeerd door de heer A. van Son, de maker van Fondsie.

Mogelijkheden

Fondsie biedt o.a. de volgende mogelijkheden:

- portefeuille-beheer
- verwerken van aan- en verkooptransacties
- bijhouden van transacties
- bijhouden van dividenden / stocks / claims
- rendementsberekening
- (week)koersen + grafieken
- berekening van kentallen op basis van jaarcijfers

Alleen voor specialisten

Als bovenstaande termen u niets zeggen, is Fondsie voor u te ver gegrepen en kunt u uw tijd en geld beter aan iets anders besteden. Zelfs voor kenners is bij dit uitgebreide programma een handleiding onontbeerlijk. Deze wordt dan ook bijgeleverd en omvat 15 pagina's.

Het programma is geheel menugestuurd, waarbij gebruik wordt gemaakt van een overlay-menu structuur. Met de ESC-toets kunt u altijd terugkeren naar het hoofdmenu. Binnen de MSX software is Fondsie uniek in zijn soort. Uniek qua soort programma, de scherm lay-out, gebruik van mogelijkheden MSX-Dos 2.0, aansluiting op het programma Ease.

Slechte beleggingstijd

Vanwege de slechte resultaten in het afgelopen jaar, verschijnt Fondsie jammer genoeg op een tijdstip dat het beleggen in aandelen niet erg in trek is.

Uniek in zijn soort

De koersen fluctueerden erg van dag tot dag, zodat alleen actuele informatie uit bijvoorbeeld Teletekst pag. 570 voor enige winst kon zorgen. Vele particuliere beleggers zijn dan ook een veilige haven gaan zoeken en hebben hun geld op een vaste renterekening geplaatst.

Conclusie

Maar dit neemt natuurlijk niet weg dat dit programma voor de serieuze MSX-bezitter, die tevens geïnteresseerd is in het beleggen in aandelen, een nuttige investering kan zijn. Naast aandelen is het ook mogelijk opties, obligaties en edelmetaalrekeningen bij te houden. Het pakket kost f 49,95 en dat lijkt best redelijk.

Succes
bij het beleggen
op de beurs !

Cees Machielsen



Bestellen:
Fondsie is te bestellen bij Sunshine Software te Uitgeest, tel. 02513-11381.

Pro-Tracker Demo voor diskmagazine

De opzet van deze DEMO is het promoten van een prima Nederlands produkt wat naar onze mening in het niet verdwijnt naast het alom bekende FAC Soundtracker.

De demo bestaat uit :

- originele PRO-TRACKER demo van Tyfoonsoft zelf. Bestaande uit drie files, totale diskruimte 18 Kb
- Pro-Tracker Replay Routine R1.4. staande uit vier files totale diskruimte 11 Kb
- aantal muzieknummers. Afhankelijk van de lengte 3 - 9Kb.

Momenteel hebben we de beschikking over minimaal 150 Pro-Tracker nummers, waaronder veelal omgezette Soundtracker-files. De demo zal gestart worden met de file PTDEMO.LDR, waarna de benodigde files geladen worden, wanneer men genoeg heeft van deze demo, drukt men eenvoudigweg op een toets en de REPLAY routine zal geladen worden. Van hieruit kan men dus diverse Pro-Tracker nummers inladen, en afspelen. De optie om te stoppen is aanwezig, waarna men dus in BASIC komt. De REPLAY-routine is gescheiden gehouden van de DEMO, zodat deze simpelweg op een andere disk gezet kan worden en een soort verzameldisk kan worden voor Pro-Tracker muziek (PROTRACK.000, PROTRACK.LDR, PROTRACK.BIN en PROTRACK.FNT).

Uitleg REPLAY

Nu een korte uitleg over de werking van de REPLAY routine, voluit PRO-TRACKER Replay Routine R1.4 29/11/91
[F1] Laad de PRO muziek in, alle aanwezige *.PRO files worden getoond, waarna met de cursor/joystick de **rode** balk erop kan worden geplaatst, door spatie-balk/vuurknop wordt de file geladen, op het scherm verschijnt even later de titel van het nummer en de naam van de componist.
[F2] Start de PRO muziek, na keuze [F1] komt er een tekst op het scherm waarna de muziek gestart kan gaan worden.
[F3] Stop Muziek, melding dat de muziek gestopt is zal op het scherm verschijnen,muziek kan opnieuw gestart worden, of een nieuwe muziekstuk kan geladen gaan worden.
[F4] Hier kunt u kiezen tussen 50Hz en 60Hz
[F5] Verlaten van het programma en terugkeer in basic.

Dit programma bevat een simpele foutmeldingen afhandeling, er zal netjes een omschrijving van de foutmelding komen, en die zal net zolang getoond worden totdat op [return] gedrukt is waardoor het programma wordt hervat. Uiteraard dient men de fout wel eerst op te lossen.
Het programma is Public-Domain, wat inhoudt dat het **gekopieerd mag worden**, echter het aanbrengen van wijzigingen/aanpassingen in het programma is niet toegestaan.

Veel PRO-luistergenot, namens **Gamesoft** :

Mari van den Broek

sysop The Games BBS

Ruud Gosens

sysop Goof's Graphic BBS

❑

Mocht de muziek u bevallen en zou u deze ook zelf willen maken voor deze replay-routine of voor u eigen programma's, dan is het Pro-Tracker programma te bestellen bij:

TYFOON SOFT Giro 6212389 ovv. Pro-Tracker tav.
M.Spoor,
Mollenberg 42,
4816 HE Breda

Clubcorner

De colofon is te strak en de pagina clubprodukties te vol en toch zijn er zaken die wij graag ergens aan bod laten komen zonder er gelijk maiskoeknieuws van te maken of een heel artikel aan te wijden.

Artikel uitgesteld

Ook dit magazine staat weer bol van de diverse artikelen en ook nu weer hebben we een aantal artikelen terzijde moeten leggen. Echt niet omdat die artikelen niet goed zijn maar puur wegens plaatsgebrek. En natuurlijk krijgen we weer reacties van :' nou dan had dat artikel er toch wel uitgekund voor dit artikel ?' en daar heeft men gelijk in, dat kan best maar als we dat gedaan hadden waren er anderen geweest die met dezelfde opmerking met dit en dat verwisseld waren gekomen. Als we een artikel uit stellen is dat vaak omdat er twee artikelen zijn over hetzelfde onderwerp en om het blad zo evenwichtig mogelijk te maken wordt er tussen die twee een keus gemaakt. Ook kan bij een artikel een van de kleurenpagina's gewenst zijn en dan is de mogelijkheid tot plaatsen nog beperkter geworden. In principe kiezen we voor serie voor eenmalige bijdrage en voor actualiteit boven achtergrond maar zelfs dan is de keus vaak moeilijk. Het ergste is vaak dat een uitgesteld artikel ook een volgende keer niet automatisch geplaatst wordt maar gewoon meedraait in de selectieprocedure. Werd uw bijdrage nog niet geplaatst sorry dan maar het hoeft dus echt niet aan de kwaliteit van het ingeleverde te liggen.

Contact met uw club

Als u contact opneemt met uw club kunt u natuurlijk bellen onze telefoonnummers staan niet voor niets in het blad, maar het zijn wel privénummers dus alleen voor zaken die snel beantwoord kunnen worden of urgent zijn. Als u schriftelijk contact zoekt met uw club voor meerdere zaken doe dan elke zaak op een apart briefje.

Het raakt anders haast zeker zoek

Dus geen brief met een vraag voor de redactie, een speltip, een bestelling, een opmerking voor de ledenadministratie en een klein programma ter publikatie. Komt zo'n brief bij de redactie dan komt de vraag in de postrubriek en van de rest hoort u niets meer, komt de brief echter bij GW binnen wordt de bestelling uitgevoerd en.... juist. Met aparte vellen kunnen wij er intern voor zorgen dat alles ter bestemder plaatse aankomt.

Belastingen

Ook dit jaar zal Cees Machielsen weer een aantal mensen kunnen helpen met zijn programma om te helpen bij de belastingaangifte. U leest er alles over in het volgende nummer. De vele tevreden klanten van vorig jaar hoeven niet naar een ander programma uit te zien. Een belastinginspecteur die het vorige programma bekeek overlaadde Cees met complimenten. Dit was echt goed, dus aangeraden.

Diskabonnement

De volgende keer kunnen de diskabonnees een muziekale schijf tegemoet zien. Het is een combinatie van Unicorn (Ernst Schuller van de FM-PAC cursus) en de MSX Club Enschede, die een schitterende TSR maakte waarmee je muziek tijdens het werk hebt. Met veel muziek. De keer daarna zal vermoedelijk het spel Anger weggeven worden.

MCBC II

De test in MCM gelezen ? Doen !



Speeltips - aflevering 31



Tips en truuks voor de spelfreaks

Akanbe Dragon

Aanvullende tips op die van R. van Velzen uit nummer 36.

Overzicht van je eigen beestjes aan het begin

Roke-Yama:
land: spd 16, jmp 11, str 11
bos: spd 21, jmp 21, str 11
berg: spd 21, jmp 21, str 16
water: spd 11, jmp 11, str 06

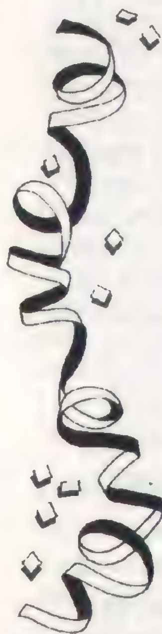
Knight-Yama:
land: spd 11, jmp 11, str 06
bos: spd 16, jmp 21, str 06
berg: spd 16, jmp 21, str 11
water: spd 06, jmp 11, str 01

King-Mori:
land: spd 06, jmp 11, str 16
bos: spd 21, jmp 16, str 21
berg: spd 11, jmp 16, str 16
water: spd 06, jmp 11, str 11

Porn-Mizu:
land: spd 01, jmp 06, str 11
bos: spd 01, jmp 06, str 06
berg: spd 01, jmp 01, str 11
water: spd 06, jmp 26, str 16

Queen-Sora:
land: spd 21, jmp 16, str 11
bos: spd 21, jmp 06, str 06
berg: spd 21, jmp 16, str 06
water: spd 11, jmp 06, str 01

Bishop-Heichi:
land: spd 16, jmp 06, str 21
bos: spd 06, jmp 01, str 16
berg: spd 11, jmp 06, str 21
water: spd 06, jmp 11, str 11



Namen van je eigen beestjes en van je vijanden

Welke stappen hij kan zetten in een beurt:

King: 1 vooruit, achteruit, links, rechts en de vier diagonale richtingen.
Queen: 3 vooruit, achteruit, links, rechts en de vier diagonale richtingen.
Roke: 3 vooruit, achteruit, links, rechts.
Porn: 1 vooruit, achteruit, links, rechts.
Knight: paardensprong (2 stappen een kant op en dan 1 stap een kant op).
Bishop: 3 stappen in de vier diagonale richtingen.

Waar het beestje het beste kan vechten:

Mori: 1. bos, 2. berg, 3. land, 4. water
Yama: 1. berg, 2. bos, 3. land, 4. water
Sora: 1. land, 2. berg, 3. bos, 4. water
Heichi: 1. land, 2. berg, 3. bos, 4. water
Mizu: 1. water, 2. land, 3. berg, 4. bos

Een makkelijke manier voor alle velden om de vijandelijke koning te verslagen

Je verslaat eerst al zijn mannetjes en je zorgt dat je op het einde zeker de lichtgroene Porn nog hebt. Je gaat dan met je Porn in het water staan en je zet je eigen koning erachter zodat de vijandelijke koning je niet kan aanvallen. Omdat de vijandelijke koning jouw koning niet kan bereiken valt hij waarschijnlijk jouw Porn aan. Omdat jouw Porn zeer goed in water kan vechten en alle vijandelijke koningen in het water niet zo goed zijn kun je makkelijk winnen of in ieder geval een aantal hartjes van hem afhalen zodat je met je eigen koning er makkelijk tegen kunt winnen.

In tegenstelling tot wat in nummer 36 staat kan je best niet met je koningin in het water gaan vechten, omdat je daar zo weinig strength hebt waardoor de gevechten onredelijk lang gaan duren.

Hieronder volgen enkele aanvullingen die je kunnen helpen bij het uitspelen van de stages.

Stage 3

- Zijn Bishop-Heichi en zijn Roke-Mizu kun je vernietigen met je Roke-Yama in de bossen of bergen.

Stage 4

- Zijn Roke-Mizu(2) kun je verslagen met je Roke of King in de bossen.
- Zijn Queen-Sora(2) kun je makkelijk verslagen met je King in de bossen met eventueel speed shoes. Je gaat naar onderen en volgt je tegenstander door snel links en rechts te gaan (niet springen) en ondertussen te schieten.
- Zijn Porn-Mori(2) kun je verslagen met je Roke of Bishop in de bergen of op open land.
- Zijn Bishop-Heichi(2) kun je verslagen met je King of Roke in de bossen. Je blijft aan de linkerkant in de boom zitten en laat je af en toe zakken om een paar kogels af te schieten en dan weer terug in de boom te gaan.
- Zijn Knight-Yama versla je met je Bishop op open land, of met je King in de bossen.

Stage 5

- Zijn Roke-Heichi(2) kun je verslagen in het bos met je King.
- Zijn Porn-Heichi(2) kun je verslagen met je Queen op het land of met Roke of Bishop op open land.
- Zijn Knight-Heichi(2) kun je met je Roke in de bergen of met je King in het bos vernietigen.
- Zijn Bishop-Heichi(2) kun je met je King in het bos verslagen.
- Zijn Queen-Sora kun je met je King in de bossen verslagen of met je Porn in het water.

Extra op diskabonnement

Op het diskabonnement vindt u enkele zelfgemaakte velden (file USERGAME.DAT) terug. Elk veld heeft een nummer dat een moeilijkheidsgraad voorstelt. 1 = simpel, 2 = gewoon en 3 = moelijk.

(Jan Lavrijsen, Reusel, Nederland)



Peach Up (Disk B)

Kies het bovenste spel. Nu kom je in een menu, kies "GAME" en er verschijnt weer een menu. Kies nu "NEW GAME" en het spel begint. Hieronder een beschrijving van ROUND 1 tot en met 5. Betekenis van de letters: D=naar onder, B=naar boven, R=naar rechts, L=naar links. Daarvoor staat het aantal vakjes dat je moet lopen. Een vakje is zo groot als jou poppetje. Bij het lopen moet je uitkijken dat je niet per ongeluk een ander wezen vernietigt. De "kikkers", de "lichte walvisjes" en de "donkere bolletjes" moet je vernietigen met respectievelijk de zwaardjes, de kruisjes en de stafjes.

ROUND 1: 2R 1D 3R 3L 1B 3L 1D 3L 2R 2D 2R 1D 1R 1D 1R 1L 1B 1L 1B 2L 2B 2L 1B 1L 1R 1D 2R 2D 5R 3L 2D 1L 3R 2D 2B 4L. Dan sleutel pakken en naar deur.

ROUND 2: 4D 4B 1R 1L 6D 1R 3L 2R 1D 1B 2R 1D 1B 5L 5R 2D 2B 1R 3L 4B 1R 1L 4D 4R 1B 1D 4L 3B 1R 1L 4D 2R 1B 2R 1B 1R 1B 1D 1L 1D 2L 2D. Dan rechtsom alle grafstenen naar deur lopen.

ROUND 3: 1R 1L 2D 1L 1D 1D 1R 1L 1D 1R 2R 1R 1R 1B 1B 1B 1B 1L 1L 1D 1L 2L 1D 1D 2R 1D 2R 1R 1R 1B 1L 1B 1R 1B 1B 1L 1L 1D 1L 2L 1D 2R 1B 2L 1D 1D 3R.

ROUND 4: 1L 1D 1D 1B 1L 1D 1R 1B 1R 2L 3R 4L 4R 1D 1B 4L 1B 1D 4R 3D 1B 1L 1B 1L 2B 2D 4R 2D 2L 1B 2L 3B 3D 3R 1D 1B 3L 3B 1L 2B 1R 1L 2D 1R 3D 1R 2D 2L 2R 2B 1L 3B 2L 1L 2L 1D 1B 1L 1R 3D 1B 3R 3L 2B 1L 2B 2D 1R 2D 3R 1D 1B 3L 2B 1L 3B 3D 1R 2D 3R 2D 2B 3L 2B 2R 1B 1D 2L 2D 3R 3D 3B 3L 2B 2R 2B 2D 3L 4B 4D 3R 2B 1R. Nu zijn er als het goed is nog 6 zwaardjes en 1 kruisje over, waarvan je 5 zwaardjes moet gebruiken om de kikkers voor de deur te vernietigen. Als je dat gedaan hebt, gebruik je het laatste zwaardje en het laatste kruisje om de weg naar de sleutel vrij te maken. Pak deze en ga naar de deur. Pas op dat je niet vast komt te zitten!

ROUND 5: 1D 4L 3D 1R 1L 3B 6R 2D 2B 6L 3D 1R 1D 1R 1L 1B 1L 3B 6R 3D 1R 1L 3B 6L 3D 1R 1D 3R 3L 1B 1L 3B 6R 5D 5B 6L 3D 1R 1D 3R 2D 2B 3L 1B 1L 3B. Loop nu rechts om het veld heen en loop naar de deur.

Als ROUND 5 is rondgespeeld krijg je een plaatje en wat Japanse tekst. Daarna ROUND 6 tot en met 10. De beschrijving van deze ROUNDS een volgende keer!

(Jan-Willem Buis, Gorinchem, Nederland)

War of the Death 2

In dit magazine zou u normaal gezien ook een full-color map moeten aantreffen van War of the Death. Een knap spel, maar zonder kaart en tips redelijk moeilijk!

Peach Up 2

Als je 'password' kiest en daarna 'ARIMI' intikt, hoef je alleen nog maar de laatste stage uit te spelen. Als je de plaatjes wil zien moet je het mannetje onder een stage plaatsen waarvan je de plaatjes wil zien en dan op de spatiebalk drukken.

(Bart Schouten, Alkmaar, Nederland)

Excellent '91

Met de volgende codes kan je alle plaatjes van de velden zien: 1. RISA 2. RIEKO 3. YUKA 4. AKIKO

(Marcel Stienstra en Koos Bosch, Zwaagwesteinde, Nederland)

Police Story

In PPT boek 2 stond al een tip: P + L + CTRL voor alle items. Hier zijn nog een aantal toetsencombinaties:

CTRL + F1 = alle items
CTRL + F2 = extra power
CTRL + F3 = kamer is leeg
CTRL + TAB + CODE + CAPSLOCK = bij 2x indrukken ga je naar de volgende stage

(Michèl Vroegop, Rijswijk, Nederland)

Zanac

In Zanac zit een ronde nul. Deze bereik je door eerst naar ronde 2 te vliegen. Dan, na het eerste gebouw, vind je een meer waarin een grijs blokje met een gezicht staat. Als je hierop met schietkracht 7 schiet, komen er 2 gele bollen tevoorschijn. De bovenste laat je zwart worden en daar ga je in. Als het goed is, ben je nu weer aan het begin van ronde 2 (zoniet, verkeerde bol gepakt). Ga nu snel ruim onder de letters "RO" van "ROUND 2" vliegen en schiet. Er komt nu uit het niets weer een gele bol tevoorschijn. Laat deze weer zwart worden en ga erin. Je zit nu in ronde 0.

Listing

```
10 SCREEN 0: WIDTH 40: LOCATE 7,4: PRINT "SET SD-SNATCHER DATA DISK"
40 LOCATE 9,6: INPUT "WHICH NUMBER (0-9)";N
50 AD = &HD000
60 READ A$: IF A$ = "**" THEN 130
70 D = VAL("&H"+A$)
80 IF A$ = "*1" THEN D = INT((64*N+8)/256)
90 IF A$ = "*2" THEN D = (64*N+8)MOD256
100 POKE AD, D:AD = AD + 1:GOTO 60
110 DATA 3E, 00, 06, 01, 0E, F9, 11, *2, *1, 21, 00, C0, AF, CD, 44, 01,
C9, **
130 DEFUSR = &HD000: A = USR(0)
135 DEFFNA(X) = PEEK (&HC080 + X)+ PEEK (&HC080 + X + 1) * 256
140 LOCATE 5,8: PRINT "$    (0-65535) :  "; FNA(13): LOCATE 22,8:INPUT M
150 LOCATE 5,9: PRINT "RANK (0-35368) :  "; FNA(2): LOCATE 22,9:INPUT R
155 LOCATE 5,10: PRINT "LVL  (1-64)    :  "; PEEK(&HC080): LOCATE
22,10:INPUT RL
160 LOCATE 5,11: PRINT "DEF  (0-35368) :  "; FNA(8): LOCATE 22,11:INPUT D
165 LOCATE 5,12: PRINT "LVL  (1-64)    :  "; PEEK(&HC087): LOCATE
22,12:INPUT DL
170 LOCATE 5,13: PRINT "STR  (0-35368) :  "; FNA(5): LOCATE 22,13:INPUT ST
175 LOCATE 5,14: PRINT "LVL  (1-64)    :  "; PEEK(&HC084): LOCATE
22,14:INPUT STL
180 LOCATE 5,15: PRINT "SPD  (0-35368) :  "; FNA(11): LOCATE 22,15:INPUT
SP
185 LOCATE 5,16: PRINT "LVL  (1-64)    :  "; PEEK(&HC08A): LOCATE
22,16:INPUT SPL
190 LOCATE 5,17: PRINT "LIFE (1-255)   :  "; PEEK(&HC081): LOCATE
22,17:INPUT L
200 A = &HC080 210 POKE A,RL:POKE A
```

SDSNATCH.BAS



Zanac-Ex

Hiermee krijg je gelijk snelvuur in het begin: start het spel, maar schiet niet met kogels, enkel met je power. Schiet hiermee het beestje stuk, dat snel naar beneden en even later weer snel naar boven gaat. Er verschijnt een levenspopje, dat zich naar boven verplaatst. Schiet hier nog een paar keer op, zodat hij weer terug komt (!). Pak het en je hebt een extra leven en snelvuur.

(Reinhout Snoep, Den Helder, Nederland)

Gonzalez I en II

Voor oneindig veel levens moet je tegelijkertijd de letters I J O H N M B G V indrukken. Bij Gonzalez II kan je in de kerk komen door voor de poort te gaan staan en dan cursor naar beneden in te drukken. In de kerk kan je in het midden van de trap (preek-tafeltje) een 'spuitbus' vinden. Bovenaan de trap ligt een pijp.

(D. van Hal, Zuid Beijerland, Nederland)

XAK

Na de einddemo van XAK krijg je een liedje te horen en op het scherm staat een tekst van vier regels waarvan het eerste woord 'XAK' is. Wacht nu tot het liedje afgelopen is. Dat duurt vier tot vijf minuten. De computer begint dan weer te laden en een plaatje zo groot als het scherm verschijnt. Daarop is het elfje te zien uit XAK. Dit is het begin van een demo met een soort pagina's. Om van pagina naar pagina te gaan druk je op de spatiebalk. Voor zover ik het begrijp worden er ontwerpen getoont van het spel, zoals van het vechtscherm en personen in het adventure. Na een aantal pagina's houdt het op en is XAK echt uit!

XAK II

Hetzelfde. Ook nu na de einddemo vier tot vijf minuten wachten. Met op het scherm de kaart en daar doorheen de woorden 'THE END'. Het lijkt nu of er niks meer komt omdat er zelfs geen muziekje te horen is, maar na een tijd verschijnt er weer een schermvullend plaatje met iemand die me niet bekend voorkomt. De volgende pagina toont een paar donkere gedaantes van 'Boss-Monsters'. Ook hier houdt het na een aantal pagina's op.

(Reino Boonstra, Leusden, Nederland)

Chuka Taisen

Als je in het spel bent terechtgekomen moet je eerst op de ESC knop drukken en daarna op F7. Nu kan je de volgende toetsen indrukken:

A: je kogels worden beter
1 * A: groene kogels
2 * A: drie kogels op een rij
3 * A: twee kogels op een rij (sterker)
4 * A: drie kogels op een rij (weer sterker)
5 * A: twee kogels op een rij (ook weer sterker)
6 * A: een grote gele boog die door vijanden heen gaat

B: je krijgt een beter tweede wapen (vuurknop B)
1 * B: soort options om je heen
2 * B: vuur in twee richtingen
3 * B: vuur in drie richtingen
4 * B: vlammenwerper
5 * B: poppetjes in vier richtingen
6 * B: boemerang 2x
7 * B: boemerang 4x
8 * B: ballen
9 * B: ballen die over de grond stuiteren
10 * B: ballen die over de grond rollen
11 * B: vuur dat over de grond stuitert
12 * B: bom die op de grond uiteenspat

C: hiermee wordt je onsterfelijk (je kan niet door de muurtjes!)
D: hiermee wordt je weer sterfelijk
F: telkens als je de F gebruikt krijg je een leven bij
M: hiermee ga je terug naar het begin van een level

Druk hierna twee keer op RETURN.

(Bart Schouten, Alkmaar, Nederland)

Starship Rendez-Vous

De betekenissen van de verschillende toetsen en toetscombinaties:

Speelveld

<F2> = Muziekstuk begint opnieuw.
<F1>+<F3>+<F5> = Bij alle voorwerpen die je met <RET> in het keuzemenu kunt selecteren er 1 bij.
<F2>+<F4> = Game over, spel afgelopen.
<ESC>+<F2>+<ESC> = Je gaat meteen naar het eindspel toe.

Eindspel

<F1>+<F3>+<F5> = Je eigen energie bijvullen, als je daarna ook nog een keer op de spatie drukt krijg je van elk voorwerp er een aantal bij. Je kunt dan met het vijfde voorwerp zo door de plaatjes heen lopen.
<F2>+<F4>+<ESC> = Je hebt het eindspel gewonnen, je gaat door naar het volgende veld.

Algemene Tips

Tijdens de demo kun je in de Music-Stage belanden door <F2> in te drukken. Als je op <RET> of <X> drukt in het

speelveld krijg je een keuzemenu. De betekenissen van de verschillende items zijn:

M = Je kunt meer kogels tegelijk afschieten.
H = Je krijgt weer volle energie.
D = Je kogels gaan elke keer een andere richting op.
S = De vijanden worden trager.
T = Niet ontdekt, waarschijnlijk niet belangrijk.
F = Alle robotten in de omgeving worden vernietigd.
I = Je kunt niet meer geraakt worden door de robotten en de kogels.

De meeste voorwerpen werken maar tijdelijk.

(Jan Lavrijsen, Reusel, Nederland)

Gratis PPT boek aanvragen

Werd een tip van u geplaatst in MSX club magazine, verstuur dan het speciaal daartoe bestemde kaartje dat u bij deze rubriek kan terugvinden. ALLEEN via dit kaartje kan er een gratis boek worden aangevraagd.

Indien u één of meerdere PPT boeken wil bestellen, stuur dan een briefje naar: ***MSX club, Mottaart 20, B-2230 Herselt.***

Dank aan alle inzenders!

Christophe Van Cauwenbergh en "GAME MASTER" Wim Dewijngaert



De speeltipsredactie wenst u prettige feestdagen en een voorspoedig 1992!

Aanvraagformulier Peeks, Pokes en Truuks boek

Mijn speeltip over ______________________ is verschenen in MSX club magazine nummer ___ . Gelieve mij daarom volgend exemplaar toe te sturen:

❑ PPT 1 ❑ PPT 2 ❑ PPT 3 ❑ PPT 4 ❑ PPT 5

Naam: ______________________
Adres: ______________________
Postcode + stad: ______________________
Land: ______________________

Gelieve dit formulier (of een kopie ervan) in BLOKLETTERS in te vullen en op te sturen naar: Christophe Van Cauwenbergh, Herfstlaan 11, B-3010 Kessel-Lo.

PRODUKTEN VAN MSX CLUB GOUDA

SOFTWARE

Magnar (nieuw van Parallax)	45,00 SS2
Gamestamp, the program	32,50 DS2
Stampconverter (voor DP & EASE)	32,50 DS2
Plotterdisk I, versie 2	25.00 SS2
Plotterdisk II	32,50 SS2
Quattro (impossible break-out clone)	20,00 DS2
Hisoft talenpakket(C, Pascal80 Cobol en Devpac 80 v2)	75,00 SS2
Edicad (Cad-programma)	60,00 DS2
WB-ASS2 (assembler)	60,00 DS2
Playboy Strippoker	30,00 DS2+
Mous Master (tekenprogramma)	45,00 SS2+

BOEKEN

MSX DOS 2.20 handleiding	30,00 NED
S 1985 application manual	17,50 ENG
S 3527 technical databook	15,00 JAP
Y 8950 application manual	30,00 ENG
V 9958 technical databook	15,00 ENG
V 9938 technical databook	55,00 ENG
AY-3-8910/8912 data manual	30,00 ENG
YM 2413 application manual	25,00 ENG

HARDWARE

7 Mhz. printje + inbouwinstructies	50,00 NED
720 KB diskdrive(slimline,Panasonic)	150,00
720 KB drive in losse kast met voeding. (o.a. Sony 700)	275,00
MSX DOS 2.20	75,00
Sony HBI-V1 digitizer	700,00
512 KB externe memory mapper	275,00
1024 KB externe memory mapper	400,00
FM 'stereo' Pak (checkmark)	175,00
Pseudo stereo kastje	75,00
plotterpennen (4 stuks)	17,50
Harddiskinterface (SCSI)	180,00
MSX Muis	65,00
Externe SCSI harddisk (40MB), dos2, kabels, voeding en interface	1095,00

LIDMAATSCHAP

MSX-Journaal (clubblad)	10x	30,00
MSX-Quasar (clubdisk)	10x	37,50 ds2
MSX-Journaal & MSX-Quasar	10x	60,00 ds2
Proefnummer van Journaal & Quasar		7,50 ds2

SUPPLIES

Diskettebox (80 stuks 3.5")	20,00
10 doosjes wit (MF 2DD)	150,00
10 doosjes Nashua (MF 2DD)	220,00
10 doosjes 3M (MF 2DD)	250,00

INBOUW

Inbouw van DOS 2.20	125,00
Inbouw van 7 MHz.	85,00
Inbouw van een FM-Pac	160,00
Inbouw van 64 KB extra Videoram	75,00
Ombouw van MSX2 naar MSX2+	295,00
Vervangen diskdrive in NMS8245	190,00
Vervangen kapotte V9938 chip	200,00
Inbouw snelle diskrom Sony HB700	75,00
Inbouw schakelaar in SCC cartridge	20,00
Inbouw schakelaar in DOS2 *	20,00

GEHEUGENUITBREIDINGEN

NMS 8250,55,80 naar	256 KB	100,00
	374 KB	175,00
	512 KB	220,00
	640 KB	285,00
	758 KB	340,00
VG 8235/20 naar	256 KB	145,00
VG 8235/00 naar	256 KB	100,00
	374 KB	175,00
	512 KB	220,00
NMS 8245 naar	256 KB	145,00
SONY HB-700 naar	512 KB	215,00
	640 KB	305,00
	1024 KB	370,00

VOORDEELSETJES

Alleen voor SONY HB-700, NMS 8250,55 en 80 en de VG8235/000.

2+,	PAC,	7 MHz.,	512 KB	665,00
2+,	PAC,	7 MHz.		445,00
2+,	PAC			375,00
2+,		7 Mhz.		330,00
		7 MHz.,	512 kb	290,00

* Met een geheugenuitbreiding van 640 KB kunt u met behulp van Fastcopy een dubbelzijdige diskette in een keer kopieren !

* Ook voor reparaties kunt u bij ons terecht. Van kapotte buffer ic's tot compleet opgeblazen computers. Onze prijzen zijn zeer voordelig en u krijgt eerst een prijsopgave !

Voor clubs hebben wij een speciale regeling. Informeer er eens naar; het scheelt vele guldens !

Bel ook eens naar BBS CLUB GOUDA: 03481-2639
Online ma,wo,vr 18-23u en za,zo 15-23u

Bestellingen: bel of schrijf ons.

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. 01827-2272 (Arjan), 01820-19913 (Gert)

Alle prijzen zijn INCLUSIEF VERZENDKOSTEN. Remboursendingen kosten fl. 5,= extra. Prijswijzigingen voorbehouden.

Wim Dewijngaert

Verkoopprijs: Bfr 350 / Hfl 17,75

HET GROTE MSX PEEKS, POKES EN TRUUKS BOEK

Deel 5



een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND